Niveau(x) d'enseignement: 3 Numéro EDUQ : 8170201
Centre d'intérêt: 72

Thériault, Lina.

La bande dessinée, pour une didactique de l'expression et de la communication écrite au primaire / chercheur, Lina Thériault ; consultant et documentaliste, Richard Langlois. -- [Sherbrooke] : Université de Sherbrooke, P.P.M.F. élémentaire, Recherche appliquée, 1980.
3 v. (iii, 1155 f.) : ill. ; 29 cm.

Bibliographie: v. 3, f. 1147-1155. Dépouillement: v. 1. Théorie -- v. 2. Activités -- v. 3. Expérimentations.

Cote Dewey: 372.132/T399b Cote LC: LB/1044.9/.C59

Descripteur(s): *Bande dessinée *Didactique du français *Activité d'apprentissage *Attitude de l'enseignant *Attitude de l'étudiant *Expression écrite *Communication *Questionnaire *Primaire (Niveau)

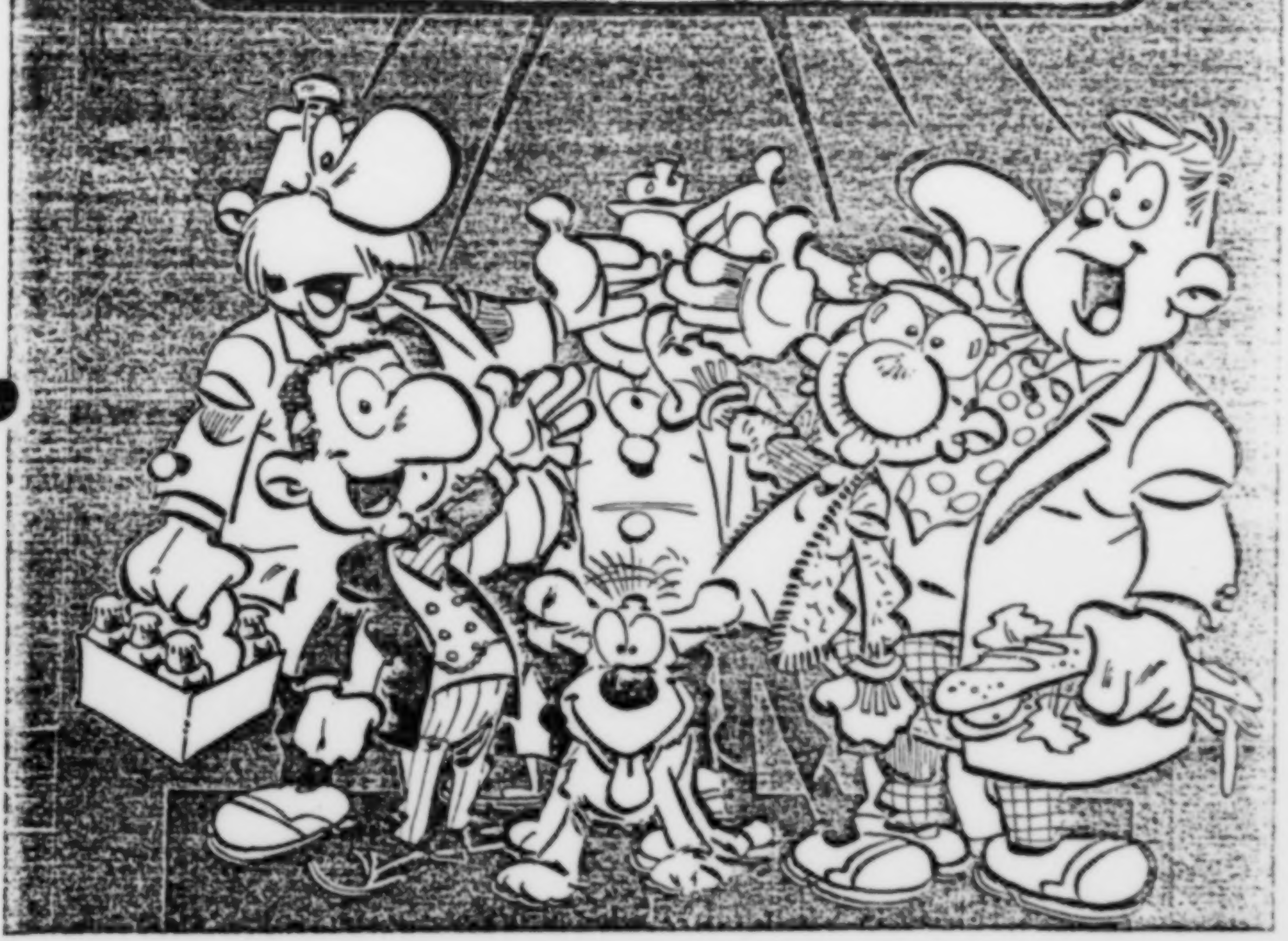
En vue de répondre à un besoin des enseignants en français concernant l'emploi efficace de la bande dessinée au niveau primaire, l'auteur se propose de fournir une information théorique et une documentation pratique sur l'utilisation pédagogique de la bande dessinée. Par ce moyen, les enseignants pourront choisir et formuler des objectifs spécifiques propres aux activités retenues; construire et expérimenter des activités d'apprentissage basées sur les besoins, les intérêts et les perceptions des élèves; développer les habiletés nécessaires à la production et à la compréhension de discours signifiants; favoriser des situations propres à stimuler la créativité et développer le sens critique; évaluer les performances de l'élève, surtout au deuxième cycle du primaire.

Un questionnaire-sondage a été envoyé à plus de cent enseignants de la région de l'Estrie (premier et deuxième cycle du primaire, enfance inadaptée). Ce questionnaire (reproduit, p. 9-18) portait sur l'intérêt des enseignants pour la bande dessinée et sur les ressources jugées nécessaires pour une éventuelle exploitation de ce moyen d'expression. Dans l'analyse des 80 réponses, cinq variables ont été retenues: l'intérêt manifesté par l'enseignant et l'élève, leur motivation, l'exploitation pédagogique, les moyens didactiques, l'évolution et l'apprentissage. Deux questionnaires (reproduits, p. 805-814) ont aussi été élaborés pour connaître les goûts et les intérêts des jeunes, l'un destiné aux enfants du premier cycle, l'autre à ceux du deuxième cycle du primaire.

Le résultat de ce projet est un guide méthodologique d'utilisation de la bande dessinée au primaire. Il comprend les éléments suivants: - un questionnaire sur les intérêts et les besoins des enseignants vis-à-vis de la bande dessinée; - une mise en contexte théorique; - des procédés destinés à répondre aux besoins et aux intérêts manifestés par les élèves au cours d'un sondage; - les rapports d'expérimentation des

E D U Q 8170201 A

La Bande dessinee, pour une didactique de l'expression et de la communication ecrite au primaire



Recherche appliquée élémentaire

P.P.M.F.-Sherbrooke

Juin 1980

Chercheur: Lina Thériault

Consultant et documentaliste: Richard Langlois

CONSULTATION SUR PLACE

BIBLIOTHÈQUE ADMINISTRATION
G
GOUVERNEMENT DU Q

TABLE DES MATIERES

LA BANDE DESSINEE, POUR UNE DIDACTIQUE DE L'EXPRESSION
ET DE LA COMMUNICATION ECRITE
AU PRIMAIRE

1. Introduction 1

1.1 Formulation du problème 2

1.2 Objectifs de la recherche 4

1.3 Questionnaire-sondage 6

1.4 Analyse des besoins et intérêts des enseignants pour l'étude de la Bande dessinée en classe 19

1.5 Planification de la production 26

2. Contexte théorique 27

2.1 Intérêt des enfants pour la Bande dessinée 28

2.2 Définition de la Bande dessinée 31

2.3 Expression par la Bande dessinée 33

2.4 Communication par la Bande dessinée 37

2.5 Exploitation pédagogique de la Bande dessinée 43

3. Méthodologie 52

3.1 Aspects méthodologiques 53

3.2 Choix de la clientèle 61

3.3 Plan du contenu 62

3.3.1 Présentation 63

3.3.2 Monographies d'auteurs de la Bande dessinée 102

3.3.3 Documents sur la technique de la Bande dessinée 330

3.4 Organisation des activités et des interventions 414

3.5 Choix et construction de grilles 681

3.6 Jeux éducatifs 710

3.7 Lexique 756

3.8 Petit dictionnaire des onomatopées 773

3.9 Document "Dessiner" 787

4. Cadre expérimental 801

4.1 Choix des sujets 801

4.2 Réalisation des activités 802

4.3 Rapports d'expérimentations: 5- 8 ans 815

9-11 ans 864

5. Textes d'appoint 1073

6. Evaluation du projet 1142

6.1 Comparaison entre les objectifs et les résultats 1142

6.2 Rentabilité du projet 1144

6.3 Suggestions pour une recherche éventuelle 1146

7. Bibliographie commentée . volumes 1147

. revues 1153

. travaux pratiques 1155

"Nous voici tous embarqués
dans l'iconosphère, comme
disent les spécialistes,
entendez tout bonnement par
ce terme dans le monde des
images où nos enfants sont
aussi à l'aise que les
poissons dans l'eau: ils
sont nés avec lui".

Antoine Roux

1. Introduction

Nous voici tous embarqués dans le monde des images où nos élèves sont aussi à l'aise que les poissons dans l'eau parce qu'ils sont nés avec lui. Nous savons de plus en plus que la Bande dessinée touche tous les publics tant d'adultes que de jeunes. Elle a pris place dans notre enseignement il y a quelques années et elle s'y est installée spécialement à certains CEGEPS de la province et à quelques écoles secondaires, pourquoi pas au primaire?

Nos élèves ont souvent le goût d'écrire mais pas n'importe quoi. Ils désirent exprimer et communiquer d'une manière vivante ce qu'ils vivent, ce qui les préoccupe, les fascine, les enchante ... Ce n'est pas pour blaguer que Larin et Associés affirment que la Bande dessinée est, en elle-même, une mise en situation qui doit être exploitée, adaptée et complétée. L'important est de tenir compte des intérêts, des besoins et des capacités des élèves, la Bande dessinée servant principalement à placer l'élève en situation d'expression et de communication.

Et avec André Santenach, nous attestons que la Bande dessinée, considérée comme un moyen d'expression, est trop souvent exclue de nos classes. Il faut la réhabiliter. L'image ayant envahi définitivement la société, l'école doit tirer la leçon des faits. Hélène et Gérard Boughourlian vont même jusqu'à dire que la Bande dessinée permet aux enfants les plus démunis, sur le plan de la langue écrite, d'avoir un moyen d'expression facilitant la réussite, le rehaussement de soi, la sociabilité ...

Nous incitons donc tous les professeurs intéressés à parcourir attentivement ce projet pensé pour les jeunes du primaire et pour de plus amples informations théoriques et pratiques à consulter les ouvrages mentionnés dans la bibliographie.

1.1 Formulation du problème

L'intérêt et la motivation que soulève de plus en plus la Bande dessinée chez les jeunes du primaire dans leurs lectures et dans les activités d'expression écrite ... inquiètent, intriguent, fâchent même certains professeurs ignorant les richesses et le dynamisme de ce moyen d'expression universel.

Des cours de Littérature et d'Ecrit donnés dans le cadre du P.P.M.F. ont permis aux enseignants du primaire inscrits, une réflexion sur cet envoûtement qu'exerce la Bande dessinée chez les jeunes. Ces enseignants ont été initiés à la perception intelligente des diverses composantes du message verbo-iconique propre à ce médium.

Des contacts fréquents avec le milieu enseignant et un questionnaire-sondage nous ont signifié à quel point les enseignants sont dépourvus de moyens devant l'exploitation pédagogique de la Bande dessinée en classe.

Nous tâchons, par ce projet, de combler cette lacune et fournir l'information pratique, les moyens pédagogiques et les appuis théoriques tirant leur référence d'auteurs bien renseignés sur la B.D. pour une didactique de l'expression et de la communication écrites au primaire par la Bande dessinée.

Ce que nous proposons aux enseignants rejoint les principes directeurs (du Nouveau Programme de français) sur l'objet de la classe de français au primaire:

- La compréhension et la production de discours signifiants (par la B.D.)

- L'objectivation de la communication par ce médium

- Le code (de la B.D.) et son fonctionnement

- Les techniques propres à ce genre de discours verbo-iconique

Signaler ce dernier aspect peut rassurer certains professeurs utilisant déjà cette approche pédagogique qu'est la Bande dessinée, stimuler les autres à l'essayer avec leurs élèves sans nuire aux objectifs du programme de français.

1.2 Objectifs du projet

S'il fait bon vivre, de nos jours, avec la Bande dessinée, c'est grâce aux pédagogues qui repensent leur action et utilisent de nouvelles approches pédagogiques qui satisfont davantage la clientèle du primaire, telle que la Bande dessinée. Ce genre littéraire est si convoité par les enfants que les enseignants se sentent non seulement poussés à l'exploiter en classe mais motivés à se familiariser avec ce moyen d'expression et de communication international.

C'est pourquoi, nous sommes amenés, dans ce projet, à formuler les objectifs suivants.

Objectif général:

Répondre à un besoin des enseignants du milieu concernant l'utilisation judicieuse pratique et efficace de la Bande dessinée dans l'enseignement du français au primaire.

Objectifs particuliers:

Fournir aux enseignants la documentation théorique et pratique favorable à l'utilisation pédagogique de la Bande dessinée.

Leur permettre:

- De choisir et de formuler des objectifs spécifiques propres aux activités retenues.
- De construire et d'expérimenter des activités d'apprentissage basées sur les besoins, les intérêts et les perceptions de l'élève grâce aux ressources multiples qu'offre la Bande dessinée.

. De développer, à partir de la Bande dessinée, des habiletés nécessaires à la production et à la compréhension de discours signifiants.

. De favoriser des situations propres à stimuler la créativité et à développer le sens critique.

. D'évaluer les performances de l'élève surtout au deuxième cycle du primaire.

1.3 Questionnaire-sondage

Au début du projet, un questionnaire-sondage est envoyé à plus de cent enseignants inscrits et non-inscrits au P.P.M.F. de Sherbrooke tant au 1e cycle qu'au 2e cycle du primaire y compris l'Enfance inadaptée.

Par ce questionnaire, nous ambitionnons recueillir toutes les informations pertinentes à la réalisation du projet, à savoir les intérêts des enseignants à exploiter la Bande dessinée en classe et les ressources qu'ils jugent nécessaires pour une éventuelle exploitation de ce moyen d'expression avec leurs élèves.

Quatre-vingts enseignants nous communiquent leur point de vue par le biais de cet instrument que vous pouvez examiner dans les pages suivantes.

Les opinions reçues sont compilées, traduites en pourcentages présentés sous formes graphiques. Sur ces derniers, n'apparaissent que les critères obtenant un résultat supérieur à 5% et qui ont été retenus pour fin d'analyse.

Nous regroupons, par la suite, les données de ce questionnaire-sondage sous cinq variables pouvant s'insérer dans la problématique actuelle de la Bande dessinée. Ces variables s'énumèrent ainsi:

- L'intérêt manifesté par l'enseignant et l'élève
  (Questions 1, 2, 14, 15, 18, 21)

- Leur motivation
  (Questions 3, 19, 25)

- L'exploitation pédagogique
  (Questions 2, 4, 6, 7, 8, 12, 20)

- Les moyens didactiques
  (Questions 9, 10, 11, 16, 17, 23, 24)

- L'évaluation de l'apprentissage
  (Questions 7, 13)

Nous essayons donc d'établir une corrélation entre les éléments de chaque variable et découvrir l'incidence que celle-ci peut avoir dans le présent projet.

Sherbrooke 15 novembre 1978

Cher collègue,

L'intérêt qu'a soulevé la Bande Dessinée dans les cours Ecrit I et Littérature II au P.P.M.F.; les interrogations que suscite une utilisation judicieuse de celle-ci dans l'enseignement du français et enfin les demandes du milieu concernant l'échange d'informations et d'expériences dans ce domaine nous ont motivés à concevoir un projet de recherche appliquée sur la Bande dessinée au primaire.

Considérant l'importance de tes opinions sur les expériences antérieures;

considérant l'intérêt que tu manifestes à l'utilisation de la Bande dessinée en classe;

considérant la motivation de tes élèves à connaître les différentes Bandes dessinées publiées dans leur milieu socio-culturel et à réaliser eux-mêmes leurs propres bandes en vue de les communiquer à un lecteur;

considérant les ressources limitées fournies par le milieu scolaire, nous t'invitons à collaborer au projet en répondant à ce premier questionnaire qui servira à orienter le futur travail des responsables.

Sois assuré(e) que la source des interventions demeurera discrète et qu'elle ne servira qu'aux fins poursuivies par cette recherche appliquée.

Merci de ta précieuse collaboration!

L'équipe des Animateurs de l'élémentaire
par Lina Thériault
Dactylographie: Joane Gagnon

Questionnaire

Veuille ne pas écrire sur ce questionnaire.
Indique tes opinions sur la feuille préparée à cette fin.

Expérience

1. Es-tu intéressé(e) à exploiter la Bande dessinée en français avec tes élèves?

   a) Très
   b) Beaucoup
   c) Peu
   d) Pas

2. As-tu déjà utilisé ce moyen dans une activité en:

   a) Savoir lire?
   b) Savoir parler?
   c) Savoir écrire?
   d) Savoir écouter?

3. Ta motivation venait-elle:

   a) D'un désir des élèves?
   b) D'un goût personnel?
   c) D'une influence inter-groupe (élèves + prof.)?
   d) D'une stimulation externe (d'une autre classe)?
   e) d'une exigence socio-culturelle du milieu?

4. La Bande dessinée était-elle un moyen au service

a) D'une situation?
b) De quelques situations?
c) De plusieurs situations?
d) De la majorité des situations?

Objectifs

5. Ta démarche pédagogique poursuivait-elle des objectifs reliés à une situation de la vie:

a) Courante? ex.: affiche, annonce publicitaire
b) Littéraire? ex.: album ou livre
c) Scolaire? ex.: journal de classe, album en catéchèse

6. Quel(s) objectif(s) spécifique(s) d'apprentissage visais-tu dans ton expérimentation:

a) La maîtrise de la technique?
b) La structure du message?
c) La relation image/texte?
d) L'expression créatrice?
e) L'organisation de l'intrigue?

7. Quel but poursuivais-tu dans ta démarche pédagogique:

a) Amorce à une activité?
b) Moyen d'expression libre?
c) Instrument de contrôle d'un apprentissage?
d) Oeuvre de création personnelle?
e) Synthèse d'une situation?
f) Enrichissement de la langue?

Exploitation

8. A quelle source puisais-tu les B.D. utilisées avec les élèves:

a) Du journal quotidien?
b) De livres de bibliothèque?
c) De feuillets publicitaires?
d) De volumes scolaires?

9. As-tu déjà abordé le scénario en classe ?

a) Souvent
b) Rarement
c) Jamais

10. Quelle technique utilisais-tu pour la réalisation de l'image:

a) Dessin?
b) Découpage et collage?
c) Calquage?
d) Photographie?

11. Sur quel type de personnage insistais-tu:

a) Géométrique?
b) Réaliste?
c) Caricatural?
d) Fantaisiste?
e) Aucun en particulier?

12. Indique les fonctions du langage les plus souvent présentées dans l'utilisation de la Bande dessinée avec tes élèves.

a) L'expression spontanée de l'élève.
b) L'expression de l'élève communiquée à une ou plusieurs personnes en tenant compte de l'interlocuteur.
c) La mise en valeur du message pour lui-même.
d) La facilité d'établir et de maintenir le contact entre l'auteur et le lecteur.
e) La permanence du style que l'on retrouve dans la majorité des Bandes dessinées.
f) La diffusion d'informations par ce média.
g) La découverte d'indices syntaxiques et sémantiques transmis par l'image et le texte.
h) La réalisation d'exercices orthographiques, grammaticaux et syntaxiques.

Evaluation

13. Sur quel critère basais-tu ton évaluation:

a) La relation image/texte?
b) Le style du texte?
c) L'esthétique du dessin?
d) L'organisation logique et chronologique des événements?
e) La maîtrise du code (exercices grammaticaux)?

14. Te référant à la lecture et à la création de tes élèves, quel genre semblait le plus les intéresser:

a) Humour?
b) Histoire?
c) Horreur?

d) Western?

e) Science?

f) Science-fiction?

g) Récit d'aventure?

h) Récit d'espionnage?

i) Récit de guerre?

15. Quelle série de B.D. intéresse davantage tes élèves:

a) Boule et Bill?

b) Lucky Luke?

c) Tintin?

d) Astérix?

e) Schtroumpfs?

f) Alix?

g) Chevalier ardent?

h) Quick et Flupke?

i) Spirou et Fantasio?

j) Benoît Brisefer?

k) Barbe Rouge?

l) Achille Talon?

m) Peaux Rouges?

n) Iznogoud?

Ressources

16. Ta bibliothèque scolaire peut-elle te fournir toutes les séries qui intéressent les jeunes de 5 - 11 ans?

a) Oui.

b) Non.

c) Partiellement.

d) Sur demande.

BIBLIOTHÈQUE ADMINISTRATIVE G GOUVERNEMENT DU QUÉBEC

17. Quelle documentation pertinente à ta future expérimentation désirerais-tu recevoir du P.P.M.F.-Sherbrooke sur la B.D.?

18. Si tu recevais la documentation désirée sur la Bande dessinée, tenterais-tu une ou plusieurs expériences?

a) Ca ne m'intéresse pas.
b) Peut-être.
c) Sûrement.

19. Ton degré de satisfaction à la suite de l'expérience vécue était-il suffisant pour te stimuler à en revivre une nouvelle:

a) Seule dans ta classe?
b) En collaboration avec un camarade de travail?
c) Avec un stagiaire comme co-animateur?
d) Avec toute l'équipe de prof. soit du 1er cycle soit du 2e cycle?

- REPONSES au Questionnaire -

Encercler la ou les lettre(s) correspondant à la réponse.

1. a b c d
2. a b c d
3. a b c d e
4. a b c d
5. a b c
6. a b c d e
7. a b c d e f
8. a b c d
9. a b c
10. a b c d
11. a b c d e
12. a b c d e f g h
13. a b c d e
14. a b c d e f g h i
15. a b c d e f g h i j k l m n
16. a b c d
17. ____________________

____

____

____

18. a b c
19. a b c d

<u>Intérêt personnel à la B.D.</u>

Tu peux indiquer tes réponses sur cette feuille

(20) 1. Quelle est ton opinion personnelle sur l'utilisation de la B.D. en classe?

____

____

____

____

(21) 2. Lis-tu des B.D.

a) Régulièrement?
b) Souvent?
c) Quelquefois?
d) Rarement?
e) Jamais?

R.: ____

(22) 3. Lors de tes lectures de B.D., tu t'intéresses spécialement:

a) au texte?
b) aux images?
c) au texte et aux images?

R.: ____

(23) 4. Quel est le degré de connaissances de la technique?

a) Familier
b) Ordinaire
c) Insuffisant
d) Inconnu (étranger)

R.: ____

(24) 5. a) Connais-tu quelqu'un de la région de l'Estrie qui est "amateur" de B.D.?

a) Non

b) Oui

R.: ____

(25) b) Si tu peux, cite le nom d'une ou plusieurs personnes intéressée(s), amateurs de la B.D.

____

____

____

Inscrit(e) au P.P.M.F. . . . . ____

ayant suivi le cours:

Littérature II ____

Ecrit I ____

Non-inscrit(e) au P.P.M.F. . . . . ____

Niveau des élèves : Maternelle ____

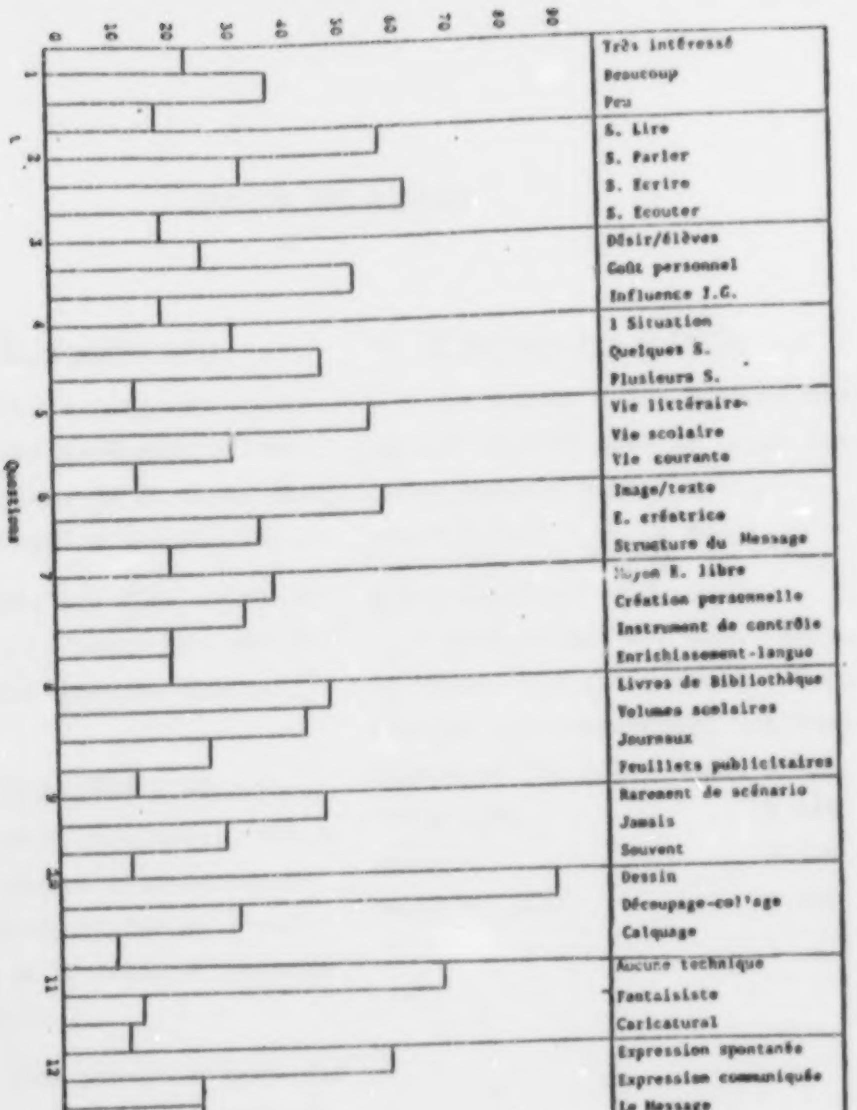
1ère année ____

2e année ____

3e ou 4e ____

5e ou 6e ____

E. I. ____


0
10
20
30
40
50
60
70
80
90
Questions
1
Très intéressé
Beaucoup
Peu
2
S. Lire
S. Parler
S. Ecrire
S. Ecouter
3
Désir/élèves
Goût personnel
Influence I.G.
4
1 Situation
Quelques S.
Plusieurs S.
5
Vie littéraire
Vie scolaire
Vie courante
6
Image/texte
E. créatrice
Structure du Message
7
Moyen E. libre
Création personnelle
Instrument de contrôle
Enrichissement-langue
8
Livres de Bibliothèque
Volumes scolaires
Journaux
Feuillets publicitaires
9
Rarement de scénario
Jamais
Souvent
10
Dessin
Découpage-collage
Calquage
11
Aucune technique
Fantaisiste
Caricatural
12
Expression spontanée
Expression communiquée
Le Message
Le Code
13
Relation image/texte
Organisation logi/chrono
Le style du texte
La maîtrise du code
14
Humour
Histoire
Aventure
Science-fiction
15
Tintin
Lucky Luke
Schtroumpfs
Astérix
Boule et Bill
16
Aide partielle
Complète
Nulle
Sur demande
18
Intéressés
Indécis
19
Expérimentation seule
Avec camarade de travail
Avec un co-animateur
Avec tous les profs/école

1.4 ANALYSE DES DONNEES

1. a) L'intérêt des enseignants

Un bon nombre d'enseignants, soit 60%, semble vraiment intéressé à l'exploitation pédagogique de la Bande dessinée aux 1er et 2e cycles du primaire.

Ces enseignants ont déjà tenté des essais dans l'un ou l'autre des quatre savoirs en français (parler, écouter, lire, écrire).

Ils seront intéressés à réutiliser ce moyen d'expression en classe. 58% se prononcent en sa faveur à condition de recevoir de la documentation et l'aide d'un spécialiste en la matière - tandis que 25% sont indécis -

Ceux qui se sont prononcés pour une éventuelle expérimentation en classe désirent la mener seuls à 55%, avec un camarade à 40%, avec un stagiaire comme co-animateur à 22% et avec toute l'équipe professorale à 9%.

Plusieurs de ces enseignants lisent personnellement des bandes dessinées, soit 42% le font un certain nombre de fois, 22% rarement, 8% souvent et 4% régulièrement. Ce qui captive davantage leur attention tout au cours de la lecture s'avère le "texte et les images" à 70% et exclusivement le texte à 8%.

b) L'intérêt des enfants

La majorité des enfants manifeste un vif intérêt pour la bande dessinée

genre humoristique à 58%

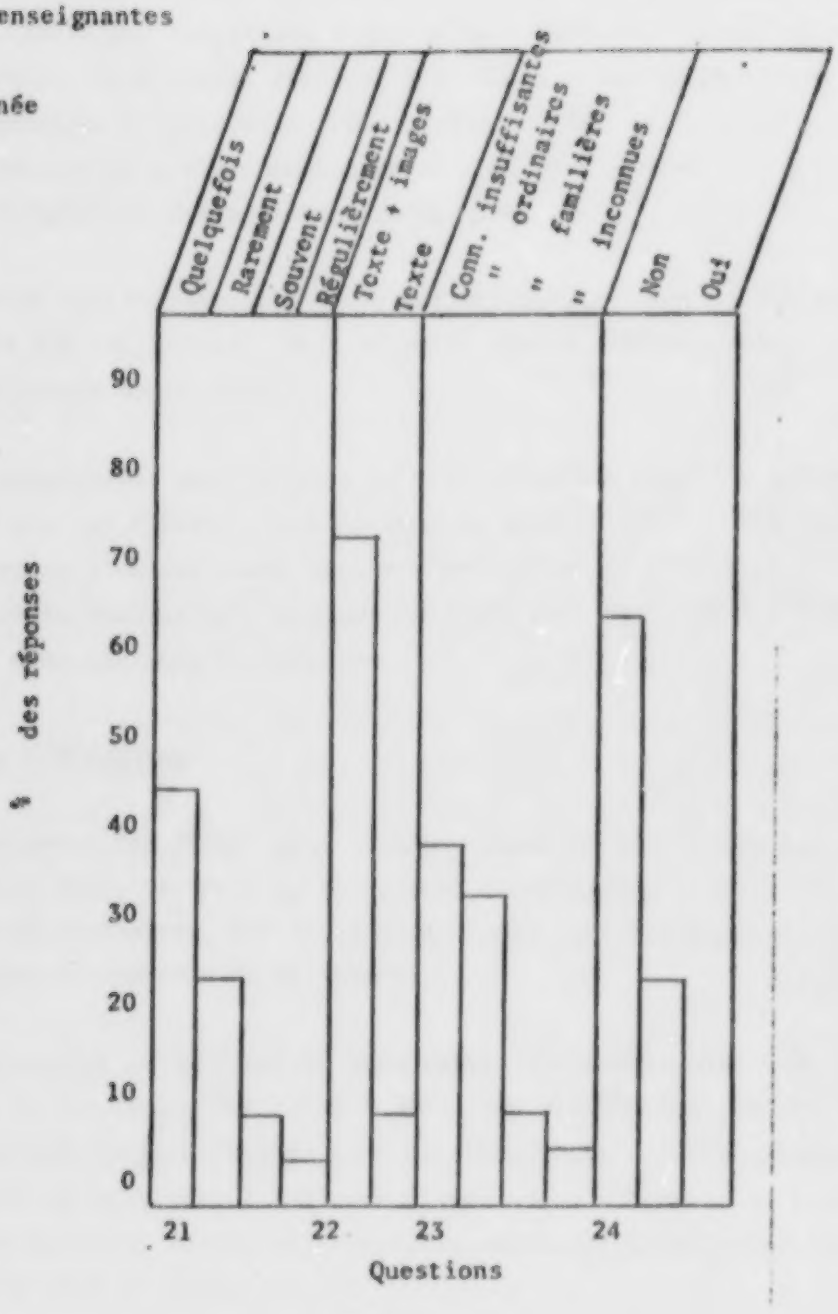
genre "récit" à 48%
faits réels ou fictifs

genre aventure à 28%

Tout ce qui est bande dessinée a de la vogue chez les enfants. Parmi les héros les plus appréciés, mentionnons:

Tintin et les Schtroumpfs	à 42%,
Lucky Luke	à 38%
Astérix	à 34%
Boule et Bill	à 18%

Intérêts des enseignantes
à la
Bande dessinée



2. Motivation

La motivation des enseignants origine d'un goût personnel à 50%, des désirs manifestés par les élèves à 25% et de l'influence socio-culturelle à 15%. Le degré de satisfaction ressenti à la suite d'une ou plusieurs expérimentations vécues en utilisant la B.D. en classe a été un stimulus pour d'éventuelles tentatives d'exploitation de la B.D. en classe et ce, à long terme et avec intégration des matières académiques.

Un autre facteur déterminant la motivation peut être la connaissance d'amateurs de B.D. en Estrie. Mais un petit nombre d'enseignants, soit 21%, peuvent en nommer un ou deux.

Les enseignants sont de plus en plus motivés à répondre aux intérêts manifestés par les élèves. Tout au long du questionnaire, ils mentionnent prioritairement l'enfant comme centre d'attraction de l'enseignement. Ils relèvent tout le positif que la Bande dessinée peut procurer à l'enfant dans ses lectures et dans son mode de création.

3. Exploitation pédagogique

L'engouement des jeunes pour la bande dessinée incite 38% des enseignants à planifier des activités qui favorisent l'expression libre; 32% favorisent la création personnelle; 20% l'utilisent comme enrichissement de la langue et comme moyen de contrôle de la langue.

Les objectifs de la démarche pédagogique des enseignants sont reliés à 55% à une situation de la vie littéraire et à 30% à une situation de la vie scolaire tandis que les objectifs d'apprentissage sont orientés à 58% vers le message verbo-iconique (relation image-texte) à 35% vers l'expression créatrice et à 20% vers le code, l'attention étant portée plus spécifiquement sur la structure du message selon le savoir visé en français.

Etant donné que la majorité des enseignants puise leur corpus de Bandes dessinées dans les livres de bibliothèque à 48%, et que 42% se servent

des volumes scolaires, la surprise est moins grande de voir dominer le savoir lire (58%) et le savoir écrire (61%) qui consiste très souvent à résumer la pensée de l'auteur ou bien à composer le texte dans des ballons évidés. Ils accordent une faible importance aux savoirs parler (31%) et écouter (18%) difficilement mesurables de même qu'aux sujets populaires publiés sous forme de bande dessinée, 25% se servent des journaux (strips du quotidien ou bandes de La Petite Tribune) et 12% les feuillets publicitaires comme corpus d'étude.

Nous avons mentionné que 35% des enseignants-répondants voulaient favoriser l'expression créatrice des enfants alors que 58% encouragent davantage l'expression spontanée de l'enfant plutôt que l'apprentissage ou le perfectionnement du code auquel s'intéressent 20% des répondants.

Habituellement, au primaire les situations se vivent en circuit fermé sans trop de communication avec l'extérieur de la classe. Cela peut se vérifier ici lorsqu'il n'y a que 22% qui se prononcent en faveur de l'expression communiquée et sur la mise en valeur du message.

L'opinion personnelle des enseignants sur l'utilisation de la bande dessinée en classe corrobore ces données. Elle se résume en dix points très importants à considérer tout au cours d'un projet et qui s'oriente sur le "pourquoi" et le "comment" s'en servir.

POURQUOI?	
1.	Captive tout aussi bien le petit que le grand
2.	Permet de s'exprimer en leur langage
3.	Stimule au travail
4.	Facilite l'expression orale
5.	Favorise la créativité
6.	Développe le goût de lire et d'écrire
COMMENT?	
7.	Instrument d'apprentissage qui permet l'intégration des 4 savoirs en français
8.	Activité d'enrichissement
9.	Moyen d'expression écrite
10.	Situation de communication
11.	Moyen de contrôle
12.	Transfert

4. Les moyens

La majorité des enseignants désirent vivement exploiter la Bande dessinée en classe mais ils se disent dépourvus de moyens. Plus ou moins habiles à l'amorcer avec des jeunes déjà initiés à ce mode d'expression et à poursuivre certaines activités, c'est pourquoi ils sollicitent l'aide matérielle et humaine nécessaire à une utilisation judicieuse, dynamique et efficace.

Ils souhaitent devenir familiers avec la technique de la Bande dessinée Ils éprouvent de la difficulté à bâtir un scénario, procédé utilisé par la plupart des professionnels. 48% l'exploitent rarement, 30% jamais et 12% les plus intéressés à promouvoir ce moyen d'expression et de communication l'utilisent souvent et à bon escient. Et puis, pour la réalisation du message iconique, l'accent est mis sur le dessin, selon ce que l'enfant veut exprimer, à 88%, sur le découpage-montage à 31% et sur le calquage ,à 10% pour favoriser les enfants qui éprouvent des difficultés en dessin.

L'enfant est libre de donner à ses personnages les formes qu'il désire - et ce, à 68%. Par contre, certains enseignants initient les enfants à représenter leurs personnages sous la forme fantaisiste à 12% et caricaturale à 10%. Enseignants et enfants peuvent bénéficier des services de la bibliothèque de l'école pour se documenter mais à un degré plus ou moins élevé selon les milieux. 55% peuvent recevoir une aide partielle, 25% une aide complète, 8% sur demande et 15% ne reçoivent aucune aide de leur bibliothèque scolaire.

5. L'évaluation

Nous avons vu précédemment que 20% des enseignants utilisent la Bande dessinée comme instrument de contrôle. Les critères visés sont la relation image-texte, l'organisation logique et chronologique du récit à 44%, le style du texte et la maîtrise du code à 10%. Leurs préoccupations se situent au niveau du contenu du discours (la relation image-texte et le style du texte) à 50% et de la forme (organisation du récit et le code) à 50%.

De plus, dans les opinions personnelles émises en (20), les enseignants se disent intéressés à développer certaines habiletés en communication orale et écrite par le biais de la Bande dessinée.

En communication orale, ils visent à rendre l'enfant capable de: (d')

. exprimer spontanément sa pensée;
. se servir du support de l'image pour alimenter et enrichir sa pensée;
. organiser spatio-temporellement le message verbo-iconique;
. découvrir les traits d'humour et leur signification dans le contexte;
. composer un dialogue.

En communication écrite, ils prévoient habiliter l'enfant au niveau de: la (l')

. compréhension du sens;
. anticipation sémantico-syntaxique;
. observation d'indices révélateurs du sens;
. composition du dialogue;
. organisation du message verbo-iconique;
. création d'oeuvre personnelle;
. objectivation sur le produit en tenant compte de l'émetteur et du récepteur;
. communication de l'oeuvre à un éventuel lecteur.

Enfin, les enseignants souhaitent recevoir des instruments utiles à vérifier la performance des élèves selon les objectifs visés.

SYNTHESE DES BESOINS MANIFESTES PAR LES ENSEIGNANTES

Tableau I

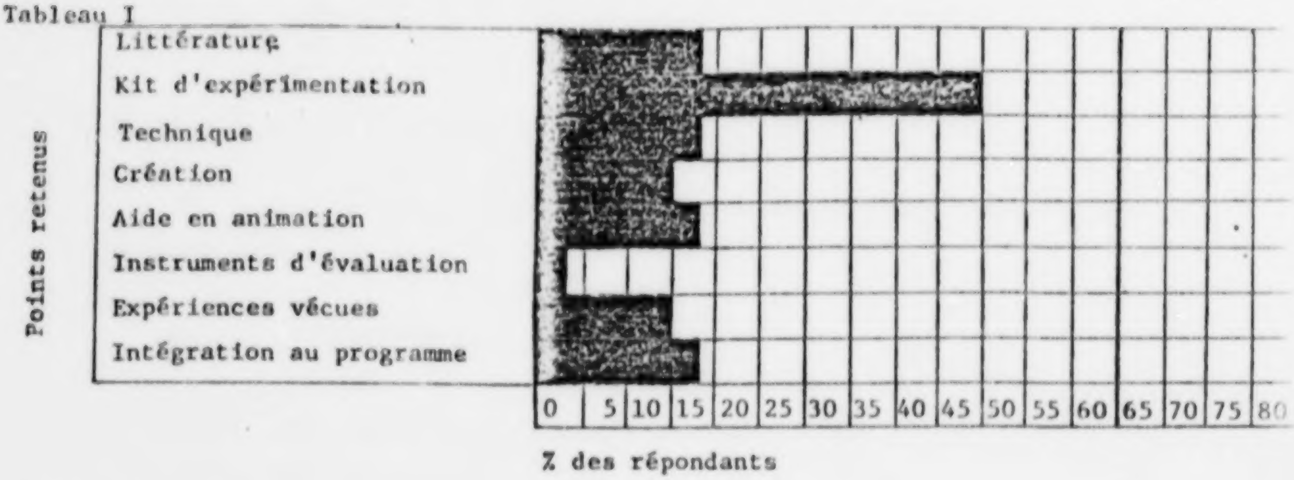


Tableau II

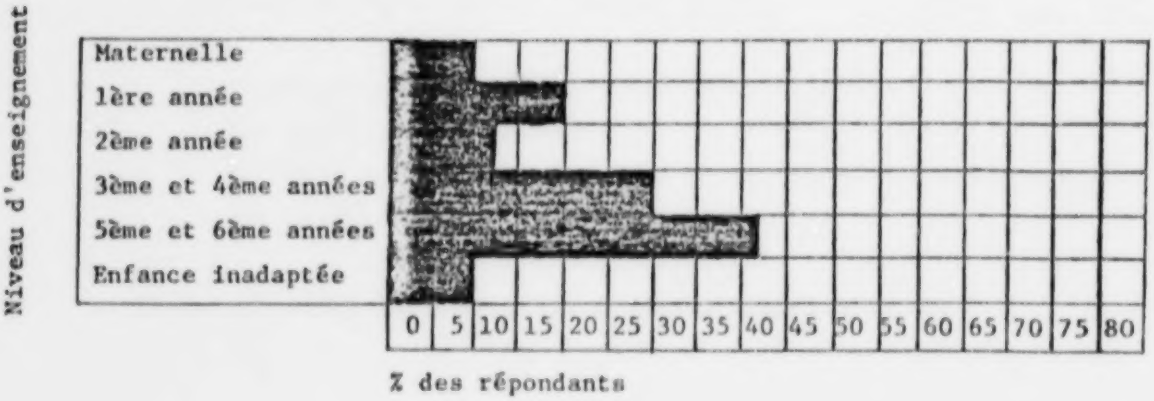


Tableau III

1.5 Planification de la production

Les principaux éléments du contenu de la production s'inspirent du tableau 1, page 25.

- Théorie appuyant le sujet de la recherche.

- Aspects méthodologiques répondant aux besoins manifestés par les enseignant(e)s du milieu.

  . Information théorique et pratique sur

    - la littérature de la Bande dessinée
    - les principales techniques
    - le choix et l'organisation des situations d'apprentissage aux 1er et 2e cycles du primaire.

- Expérimentation des situations d'apprentissage prévues.

2. Contexte théorique

2.1 INTERET DES ENFANTS POUR LA BANDE DESSINEE

Les enseignants ne peuvent plus ignorer la Bande dessinée. Elle existe, elle est partout. Son rôle et son importance sont considérables chez les jeunes et là, laissons parler les chiffres.

Selon "Presse-actualités" en 1968:

9 764 000 exemplaires par mois en moyenne pour les mensuels,

8 474 000 exemplaires pour la moyenne mensuelle des hebdomadaires.

En conséquence, "deux enfants sur trois lisent cinq illustrés par semaine", car l'illustré se prête et s'échange.

Mais que recherchent donc les jeunes dans ces illustrés? Un sondage français [1], organisé en juin 1969 par le Centre Régional de Documentation Pédagogique de Bordeaux, portant sur 690 jeunes de 12 à 17 ans révélait que 77% de ces jeunes lisent régulièrement des Bandes dessinées. 81% consacrent de zéro à deux (0-2) heures/semaine à cette lecture. Mais la majorité est attiré par l'album.

En fait, que recherchent-ils dans la Bande dessinée? D'après le dépouillement du même sondage, la plupart de ces jeunes recherchent l'aventure et le comique. Le côté sentimental n'intervient que dans des proportions très faibles, ainsi que la violence. Ce que demandent la plupart des jeunes, c'est de se détendre, de s'amuser, de rire, et même d'apprendre des choses nouvelles.

---

1. LAFOND, Suzanne. La Bande dessinée, point de vue d'un éducateur, Centre Régional de Documentation Pédagogique de Bordeaux, 1970. p. 109-117.

Pour corroborer ce sondage, nous vous communiquons le témoignage d'un professeur [2] attentif au vécu des jeunes. Il nous informe que les étudiants du premier cycle du secondaire sont particulièrement friands de la Bande dessinée. Leur intérêt pour ce mode d'expression occasionne plusieurs maux de tête aux professeurs et fait damner plus d'une bibliothécaire. Lorsque l'enseignant accepte que l'étudiant use de la bande dessinée non seulement pour ses lectures mais comme moyen d'expression, il possède un atout extraordinaire. L'étudiant sera le premier étonné que son professeur lui propose de s'exprimer par ce moyen. Constatant la popularité toujours grandissante de la bande dessinée auprès des étudiants, il est convaincu qu'il est possible d'amener l'élève à exploiter ce mode d'expression.

Popularité de la B.D.

Avec la télévision, la Bande dessinée constitue aujourd'hui le médium le plus populaire auprès des 8-18 ans.

Plusieurs séries dessinées se sont vues adaptées au grand écran, et ont donné naissance à une multitude de produits dérivés, tels: autocollants, figurines latex, albums à colorier, posters ...

La Bande dessinée est pratiquement partout présente dans le monde. Les lecteurs ont accès à ce genre littéraire par diverses voies: les journaux quotidiens, qui publient des "strips" et parfois des demi-planches ou des planches; les publications périodiques (hebdomadaires, mensuelles, bimensuelles); enfin les albums, dont chacun regroupe les planches d'une histoire complète, souvent préalablement parue en épisodes dans un quotidien ou dans un hebdomadaire.

---

2. TURGEON, Roger. "La Bande dessinée en Secondaire 1, Point de vue d'un vrai professeur dans une vraie classe, Québec français, No 26, mai 1977. p. 24-25.

Les lecteurs d'albums sont très mal connus. On peut simplement avoir une idée de la popularité d'une oeuvre par son tirage, le nombre de ses rééditions et celui de ses traductions nous affirme J.B. Renard dans "Clefs pour la Bande dessinée" (3). Par contre, Richard Langlois (4) signale qu'à travers le monde, plus de 250 millions de personnes lisent quotidiennement la bande de CHARLIE BROWN publiée dans près de 2 000 journaux. Les aventures de Tintin sont traduites en 28 langues, distribuées dans 32 pays et l'on compte actuellement plus de 60 millions d'albums vendus.

Mais les lecteurs de journaux sont un peu plus connus par quelques enquêtes réalisées dans divers milieux.

Une enquête a été menée en France, auprès de 2 000 jeunes de 10 à 24 ans. Et ce, en avril 1974, par la SOFRES (5). Les cinq grands hebdomadaires analysés représentent environ un million à un million et demi de lecteurs par semaine. Leur tirage et leur vente sont variables, en tête Pif et le Journal de Mickey dont on peut estimer la vente effective aux alentours de 350 000 exemplaires par semaine, Pilote devenu mensuel atteint les 90 000, Spirou un peu moins, Tintin (avant le lancement du "Nouveau Tintin" en septembre 1975) ne faisant qu'un chiffre de 50 000 exemplaires. Cette enquête relate que le public des hebdomadaires de Bandes dessinées est âgé de moins de 15 ans.

---

3. RENARD, Jean-Bruno. Clefs pour la Bande dessinée, Seghers 57, Paris 1978. p. 195.

4. LANGLOIS, Richard. Des livres et des jeunes, Vol. 2, No 5, février 1980. p. 3

5. PIERRE, Michel. La Bande dessinée, Larousse. Idéologies et Sociétés, Canada, 1976. p. 98 ...

2.2 DEFINITION DE LA BANDE DESSINEE

Nous pouvons essayer de fournir des informations sur "ce qu'est la Bande dessinée" aux lecteurs qui ignorent ce médium d'information et de communication, ce moyen d'expression international.

Plusieurs auteurs se prononcent sur le sujet mais nous vous livrons que certaines réflexions émanant de lectures récentes.

La Bande dessinée s'avère un récit où se fondent la parole et l'image, une suite d'événements distribués dans le temps (le narratif) et dans l'espace (le descriptif), réalisés par un ensemble de personnages jouant chacun un rôle particulier dans la trame du récit. La Bande dessinée est une forme nouvelle d'expression issue de l'art et de la littérature,

> "un moyen d'expression utilisant conjointement une image et un texte, le second élément étant par ailleurs subordonné, structuralement parlant, au premier" (6).

Chaque case de la Bande dessinée forme un ensemble significatif et chaque bande s'articule dans une planche qui à son tour formera un ensemble plus vaste: une séquence, un épisode, un album. Ceux qui la lisent savent qu'elle est vraiment un art de l'ellipse. Ce qui se passe entre les cases est laissé à l'imagination du lecteur. La présence des récitatifs, des ballons, du décor ... nous aide à saisir une pensée ou une émotion dans l'espace et le temps.

Genre un peu caméléon, par son aspect narratif et descriptif, la Bande dessinée s'adapte à tous les langages, à tous les âges, à toutes les

---

6. BARRERA-VIDAL, Albert. L'enseignement par la B.D. du français langue étrangère en Allemagne Fédérale, janvier 1977. p. 99.

formations et à tous les lecteurs. Elle ouvre la voie à toute lecture et attire beaucoup l'attention à cause de ses images remplies de dynamisme, d'humour, de suspense ...

> "L'image dans la Bande dessinée est une forme d'expression qui ne remplace pas le texte, mais compose avec lui un langage nouveau" (7).

La Bande dessinée vise comme buts premiers de faire rire, de distraire et d'intriguer un maximum de lecteurs avertis. En plus d'éveiller le sens du merveilleux, elle permet chez l'enfant une meilleure intégration sociale car elle vise à abolir les frontières entre les lecteurs et favorise le partage puisqu'une Bande dessinée se prête, s'échange et se communique.

> "La B.D. est un art existentiel dont le mouvement premier va de la vie à la littérature et non de la littérature à la vie" (8).

C'est un va et vient de l'expression à la communication qui doit tenir compte d'un récepteur individuel et social.

La Bande dessinée est une mise en situation qui doit être exploitée, adaptée et complétée. L'important est de tenir compte des intérêts, des besoins et des capacités des élèves puisque la Bande sert principalement à placer l'élève en situation d'expression et de communication tant à l'oral qu'à l'écrit.

---

7. LANGLOIS, Richard. "Bande dessinée et littérature, nouveau langage, nouvelle esthétique", l'Ecran, No 2, sept. 74, p. 39.

8. Idem. p. 40.

2.3 LA FONCTION D'EXPRESSION DANS LA BANDE DESSINEE

Pour élucider le sujet de notre recherche "La Bande dessinée, moyen d'expression", nous recourons à des spécialistes qui se sont intéressés à cette forme d'expression qu'est la Bande dessinée et à ceux qui traitent de l'expression comme fonction du langage.

Laissons parler d'abord Francine Best qui nous dit que l'expression peut être présentée comme une fonction: il s'agit d'une part de faire fonctionner le langage selon certaines modalités mettant en valeur le sujet parlant; d'autre part de montrer que l'expression rend compte du fonctionnement du psychisme humain, pensée consciente et inconsciente étant engagés dans ce fonctionnement.

> "Lorsque l'attention de l'interlocuteur dans la parole, du lecteur d'un écrit est attirée sur la personne du locuteur, sur le JE qui parle, lorsque la première personne est abondamment utilisée, alors nous avons affaire à la fonction d'expression". (9)

L'expression enfantine est précieuse, voire indispensable. Elle nous révèle les émotions, les affects, les désirs vécus par l'enfant. Tout incident de la vie quotidienne peut avoir des résonances profondes chez l'enfant, même s'il est dit de façon assez "plate", à un niveau de narration factuelle qui nous masque son importance. Même dans les messages très brefs, qui semblent anodins de la vie quotidienne, les intonations, les "effets" de parole, les registres de langue employés teintent le message de valeur expressive, livrant ainsi la "couleur" de la vie affective du sujet au moment où il parle.

---

9. BEST, Francine. Pour l'expression. Fernand Nathan, 1976, p. 9.

L'expression et le référent

Exprimer, c'est certes s'exprimer, c'est aussi et simultanément dire ou interpréter les choses perçues, les objets culturels qui nous entourent, attirent notre regard, suscitent notre intérêt. L'intérêt n'existe que dans et par la relation que le sujet entretient avec les milieux dans lesquels il agit et perçoit. Il en est de même pour le désir d'expression: je désire exprimer ce que je ressens en regardant, en écoutant, en m'étonnant devant les êtres et les choses, en déchiffrant le monde.

Ce n'est donc pas surprenant de voir les enfants s'intéresser si vivement aux récits d'animaux.

> "Les histoires d'animaux sont chargées des affects des enfants qui projettent sur les animaux domestiques leurs sentiments, leurs désirs, leurs craintes et trouvent dans les comportements animaux une manière de réponse les attirant profondément" (10).

Il est nécessaire de faire prendre conscience à l'enfant qu'il peut exprimer et s'exprimer dans deux voies opposées: la voie de l'expression du réel et la voie de l'expression de l'imaginaire.

Rendre possible l'activité imaginatrice des enfants est indispensable au maître qui veut pratiquer une pédagogie de l'expression. Une approche "objective" du réel d'une part, une approche du monde qui met en jeu la fonction symbolique du merveilleux d'autre part, sont complémentaires non exclusives l'une de l'autre.

Comment déterminer dans les textes d'enfants ce qui relève de l'expression? Francis Vanoye essaie de nous éclairer.

---

10. Idem. p. 13

"La fonction expressive se manifeste chaque fois qu'il s'agit pour l'auteur d'exprimer l'image ou l'opinion qu'il se fait du réel (du référent). Adjectifs, adverbes, tournures syntaxiques, métaphores et comparaisons indiquent le "travail" du destinateur sur le référent". (11)

Et d'ajouter Francine Best:

"Le réel et l'imaginaire ne s'expriment pas seulement par la parole. Ecrire, dessiner, faire des gestes sont autant de façons de s'exprimer et d'exprimer sa relation au monde. Dessiner et écrire sont des actes d'expression qui offrent la possibilité de laisser des traces de ses expériences, de ses sentiments, des idées auxquelles une personne est attachée". (12)

L'écriture n'est absolument pas une simple transcription de la parole: l'acte d'écrire a sa spécificité, y compris et peut-être surtout dans le champ de la fonction d'expression. Les enfants qui commencent à produire des textes écrits ont le sentiment très vif de l'importance de la trace, de la valeur de l'écriture comme prolongement et expression de soi. "Seules les traces font rêver", écrit René Char. C'est pourquoi nous pensons que l'écrit permet mieux que la parole l'expression de soi. La trace matérielle du signe écrit est fascinante pour l'enfant ...

Cette trace s'apparente au graphisme; elle est du graphisme qui a le pouvoir d'être lu, communiqué; du graphisme qui devient signe.

Le plaisir de l'écriture ne peut naître que du sentiment de produire, de créer un texte - une image. Michel Pierre nous avoue que:

---

11. VANOYE, François. Expression et communication. Armand Colin, Paris, 1973, p. 103.
12. BEST, Francine. Idem. p. 14.

"Créer une B.D. peut être un extraordinaire moyen d'expression collective. Il est certes nécessaire de motiver les élèves ... mais cela offre à des élèves qui ne s'expriment jamais, l'occasion de se révéler, l'enseignement prenant très peu en compte leurs qualités d'imagination, toute cette partie de leur personnalité est laissée en friche sinon détruite et il est temps de la réintroduire dans un processus pédagogique".

L'enfant passe vite de l'étape de la lecture à celle de l'imitation voire même de la création. Il découvre que le plaisir ne réside pas seulement dans ce que les autres lui communiquent mais qu'il peut aussi exprimer son vécu et le communiquer par ce médium, qu'est la Bande dessinée.

Pourquoi l'enseignant ne laisse-t-il pas l'enfant voler de ses propres ailes, s'approprier ce moyen d'expression qui lui est si familier?

Les enfants sont enthousiastes à dire ce qu'ils voient, savent et découvrent. Ce qui leur manque le plus souvent, c'est la façon de traduire, en un tout cohérent, leurs expériences. Un procédé fréquemment utilisé et efficace, en Bande dessinée, c'est le scénario.

Le choix d'un scénario est fonction de beaucoup d'éléments et s'oriente différemment suivant la nature de l'expérience tentée et les préoccupations des enfants. Ce scénario peut s'intégrer dans la vie quotidienne ou s'enraciner dans un autre événement. Mais dans ce domaine, il est dangereux de faire preuve de trop d'ambition. Mieux vaut prévoir un découpage plus modeste dont on peut assurer la réalisation effective que d'envisager une histoire trop longue qui risque de décourager les jeunes créateurs.

---

13. PIERRE, Michel. Idem. p. 153.

2.4 LA BANDE DESSINEE ET LA COMMUNICATION

Dans la parole et dans l'écrit, le locuteur ou le scripteur - celui qui exprime et s'exprime - doit tenir compte de l'interlocuteur, du destinataire. Les effets que produit son discours ne peuvent lui être indifférents: d'abord ce discours doit être compris, les signes "décodés" et l'ensemble de ce qui est exprimé constituer une information intelligible.

Vanoye nous renseigne en affirmant:

> "Dans tous les cas, le destinateur d'un message ne doit pas perdre de vue que son objectif est double,
> - être compris, c'est-à-dire soigner la lisibilité et la mise en page
> - être admis, c'est-à-dire séduire par son style et par la portée de ses arguments". (14)

Dès que l'enfant décide de créer une Bande dessinée, le processus d'objectivation se met en branle en vue d'obtenir une oeuvre selon l'intention de l'émetteur.

Cette objectivation amène l'enfant à s'arrêter sur la production du type de discours, réclamer des connaissances, modifier des éléments de son texte, choisir son style, juger de la pertinence du code utilisé, traiter l'information ou l'expression en tenant compte du récepteur.

Une analyse de la Bande dessinée peut également amener à la situer parmi les différents supports de l'information et de la communication. Nous devons, avec les jeunes, suivre l'évolution actuelle de la Bande dessinée. Les enseignants ont conscience que quelque chose change et change vite, que nos jeunes seront bientôt des adultes de la civilisation de l'image. Les

---

14. VANOYE, Francis. Idem. p. 113

moyens de vivre dans cette civilisation, les enseignants peuvent et doivent les leur donner, afin d'en faire des citoyens à part entière, ne se laissant pas envahir par cette civilisation de l'image mais participant avec elle à l'information et à la communication.

> "On s'est aperçu que les enfants (4 à 8 ans) "comprennent" les images bien mieux et bien plus vite que les adultes. Beaucoup d'adultes demeurent des analphabètes de l'image, car ils ne savent pas qu'une image ne s'apprend pas, elle s'expérimente. L'enfant construit et découvre en toute liberté subjective un sens, ou plusieurs sens selon son imagination, sa sensibilité, son intérêt et son expérience". (15)

Dans la Bande dessinée, l'information se traite sous deux aspects à la fois différents et complémentaires

- message verbal (narratif) qui correspond au dialogue et aux récitatifs
- message graphique qui se rapporte à l'image, aux signes visuels

Pour communiquer les dialogues, la Bande dessinée a recours à des moyens spécifiques qui traduisent l'expression des personnes impliquées dans la communication, tels les ballons, l'appendice, les symboles.

Le ballon est une des composantes fondamentales de la Bande dessinée. Elle permet au narrateur qui bâtit le scénario de faire l'économie de la locution "X dit", substituée par un appendice indiquant la provenance des paroles chaque fois qu'un personnage parle ou remplacée par une chaîne de bulles lorsqu'il pense. Les variations de forme, de taille et de couleur du ballon, ainsi que la typographie des lettres, servent à exprimer les caractéristiques sonores de chaque parole.

---

15. LANGLOIS, Richard. "L'image comme instrument de lecture", dans Des livres et des jeunes, Vol. 2, No 5, février 1980. p. 8.

Le texte de la Bande dessinée transmet, au fur et à mesure que nous avançons dans la lecture, le savoir nécessaire à la compréhension de l'histoire. Il prend ainsi le double aspect d'une communication entre les personnages avançant dans le temps et dans l'espace, et d'une information pour le lecteur.

Les syntagmes finaux des ballons sont souvent terminés par trois points (...) qui annoncent un renvoi nécessairement situé dans un avenir tout proche. Selon Lucien Léonard:

> "... employés comme signes chargés d'expressivité, les trois points (...)
>
> a) mettent en relief,au sein d'une phrase, le caractère insolite de l'emploi d'un terme
>
> b) jouent le rôle d'un "point d'orgue" en renforçant un autre signe de ponctuation". (16)

D'une manière générale, les phrases s'enchaînent d'image en image. Lorsque les dessins supposent entre eux une petite coupure dans le temps, les premières paroles ont parfois un caractère récapitulatif.

Quand on adjoint un texte à une image, c'est dans quatre buts, nous informe Cossette: (17)

a) pour la "sujettiser"

b) pour la "verbaliser", c'est-à-dire la mettre en actions.

L'image demeure très imprécise pour exprimer l'action. Elle ne peut exprimer le passé ou le futur, ou la répétition: par exemple, à moins d'utiliser des artifices qui sont des recours déguisés au mot. On recourt donc au mot pour spécifier l'action de l'objet-sujet

---

16. LEONARD, Lucien. Savoir rédiger. Tome 1, Bordas, Paris, 1978. p. 312.

17. COSSETTE, Claude. "Image/texte et espace/temps", dans Communication et Langage, No 34, 1977. p. 7-14.

c) pour la "qualifier"

d) pour la "circonstancier"

La dimension méta-linguistique impliquée par le ballon se retrouve dans sa forme nous dit Pierre Fresnault-Deruelle:

> "La forme des ballons indique la réalité des paroles prononcées, le désarroi, la peur, la joie, la douleur, un message provenant d'un appareil". (18)

Le sujet parlant exprime souvent ses sentiments sous forme de symboles ou en modulant les divers registres de sa voix. On relève dans quelques ballons des dessins de caractères symboliques ou analogiques et qui se rapprochent de ceux qui sont contenus dans l'espace de la case. Vanoye affirme:

> "Ces symboles rigoureusement codés ou variables ont une signification claire. La scie et le morceau de bois signifient le sommeil profond, la tête de mort avec un nuage noir manifeste une forte colère ou un désir de tuer. Une suite de signes gribouillés indique des paroles de colère, des injures ..." (19)

On est alors amené à considérer le ballon non seulement comme le support de la communication mais comme le lieu de l'expression. Ces dessins ne visent pas à matérialiser l'échange entre les protagonistes mais constituent une intrusion dans la conscience d'un personnage, et nous permettent de comprendre telle ou telle de ses attitudes.

Nous apercevons dans les ballons l'emploi de diverses propositions que l'on peut caractériser d'affectives pour emprunter les termes de Grevisse qui dit:

---

18. FRESNAULT-DERUELLE, P. "Le verbal dans la B.D.", dans Communication et Langage, No 15, Seuil 1970, p. 147.

19. VANOYE, Francis. Idem. p. 204-205.

"La proposition affective présente en la colorant d'une nuance émotive l'expression d'un fait:

a) exclamative, elle traduit, avec la force d'un cri, la joie, la douleur, l'admiration, la surprise ... du sujet parlant

b) interrogative, elle suppose généralement une certaine tension affective du sujet parlant

c) optative, elle exprime un souhait, un désir

d) impérative, elle exprime un ordre, un conseil ..." (20)

L'image ne joue pas seulement comme une pure représentation de la réalité; elle peut devenir un acte de communication si les récepteurs de son discours peuvent accéder au rôle d'émetteurs et être en mesure de produire à leur tour des messages.

Michel Tardy dans un article "Image et pédagogie" (21) fait remarquer que le lecteur peut référer à trois systèmes référentiels: le monde, la diégèse, le fantasme.

Le monde: toute image est une traduction du monde. Elle n'existe qu'en référence au monde.

La diégèse: c'est l'histoire proprement iconique, c'est dire que l'image fait toujours partie d'une continuité d'images. Même l'image seule suppose un déroulement, une continuité car d'autres images auraient pu la précéder ou la suivre. Ce référent postule donc l'existence du temps, de l'ordre, de la successivité.

Le fantasme: pour le lecteur d'images, c'est l'occasion d'une "imagination iconique". Son expérience, sa personnalité, ses désirs, ses idées ... ses fantasmes interviennent pour investir un sens dans l'image.

---

20. GREVISSE. Bon usage. No 176. p. 140

21. TARDY, Michel. "Image et pédagogie", Média 7, nov. 1969.

L'enfant entre très souvent dans l'image par le fantasme tandis que la pédagogie lui propose davantage le monde. Pourquoi ne pas aider l'enfant à libérer son imagination en lui facilitant l'accès à l'image.

L'image est innée, intime et hautement symbolique chez l'enfant. Tout enfant adore naturellement s'exprimer par l'image. Celle-ci est pour le jeune enfant son premier dictionnaire, sa première explication du monde, son premier moyen didactique simple pour discerner les relations entre les êtres et les choses, dans l'espace et dans le temps. Avant même de savoir décoder l'écrit, grâce à l'image, l'enfant pourra distinguer la cause de l'effet, symboliser en remontant dans le temps. L'image permet donc une saisie rapide, immédiate et globale des objets de son environnement sans même connaître les lois du code écrit. Telle est l'opinion de Richard Langlois, professeur au CEGEP de Sherbrooke et surnommé "le père de la Bande dessinée au Québec".

2.5 EXPLOITATION PEDAGOGIQUE DE LA BANDE DESSINEE

Même si un grand nombre d'enseignants ignorent encore la Bande dessinée, celle-ci a su se frayer une voie dans les écoles par les cent voix d'élèves témoignant de son intérêt et de sa valeur.

Par contre, certains pédagogues ont tenté de la réhabiliter et l'exploiter. Un de ceux-là qui est en même temps un adepte de la Bande dessinée dans la région sherbrookoise peut longuement nous en parler!

> "Il est indéniable que la Bande dessinée présente au plan de la pédagogie des intérêts variés et sérieux. Il est normal que les enfants soient fascinés par la Bande dessinée; c'est l'impact du visuel, proche du dynamisme de la télévision et loin du livre statique ... Quand la communication des phrases par le sens littéral s'interrompt, alors l'oeil se dilate devant l'infini des différences et reprend son pouvoir.
>
> L'enfant se fait complice naturellement d'un album de Bande dessinée parce que, sans risque, il peut libérer son imagination. Dans une Bande dessinée, les lieux du langage - bouche, oeil, oreille - se mettent à fonctionner graphiquement dans leur matérialité première: l'image. Les éducateurs qui se sont servis de la Bande dessinée savent que celle-ci offre à des élèves qui ne s'expriment jamais l'occasion de se révéler". (22)

Christian Robin oriente notre démarche pédagogique en affirmant dans son article "Perception du langage de la B.D." que l'utilisation de la Bande dessinée en classe soulève des problèmes de divers ordres, notamment celui de son niveau de perception par les enfants, et il convient de ne pas détruire, à l'analyse, sa double nature verbo-iconique.

---

22. LANGLOIS, Richard. "Education et B.D.", dans Québec français, mai 1977. p. 22-23.

> "Ainsi, la détermination des âges où peuvent être perçues, par des enfants, certaines techniques - cadrage, champ, perspective, montage, mise en page - et la recherche des moyens pour leur faire connaître tous ces aspects de la B.D. peuvent paraître comme des interrogations légitimes sinon capitales". (23)

On se sert de la Bande dessinée en classe comme un support de l'apprentissage de la langue. La part du graphisme est si prépondérante qu'il n'est pas possible de réduire l'étude de la Bande dessinée à des exercices qui portent seulement sur les textes. Message verbo-iconique où le dessin occupe une place aussi, sinon plus, importante que le texte, la Bande dessinée doit, en effet, de préférence, être étudiée sous son double aspect. Il vaut mieux vérifier si l'enfant a perçu l'ensemble du message dans lequel le texte entretient des relations de complémentarité avec le dessin.

L'expérience (24) que nous relatons vient appuyer la pensée de C. Robin.

Le groupe d'enseignants réunis depuis quelques années en Commission de recherche pédagogique pour l'Initiation à la Culture Audiovisuelle, au Centre Régional de Documentation Pédagogique de Bordeaux, sous la direction de M. La Borderie, a pris conscience des problèmes de l'image en général et de ceux de la Bande dessinée en particulier. Ces enseignants ont essayé de mettre au point une méthode d'analyse du message audiovisuel qu'ils ont expérimentée dans une quarantaine de classes.

Cette méthode d'analyse est au départ destinée à l'analyse de l'image fixe et de l'image filmique. Ces enseignants viennent de l'appliquer à celle de la Bande dessinée.

---

23. ROBIN, Christian. Perception du langage de la B.D.: son éventuelle utilisation par les enfants, C.I.E. et B.D., Colloque de La Roque d'Anthéron. 1978. p. 1.

24. LAFOND, S. La Bande dessinée, point de vue d'un éducateur. p. 114.

La méthode consiste à étudier une Bande dessinée complète ou un épisode formant un tout suivant les étapes suivantes:

1. Etude globale du message pendant laquelle les élèves "verbalisent" la Bande dessinée;

2. Choix des grandes unités de signification ou de compréhension;

3. Analyse d'une suite continue ou discontinue d'images: la séquence:

Quand et comment naît le sens dans une séquence?

Quels sont les rapports entre "signifiés" et signifiants"?

Cette étude de séquence permet de dégager les "signifiants spécifiques" de la Bande dessinée qui traduisent les "signifiés communs" à tous les récits: temporalité, causalité, espace. En fait, il s'agit, en classe, de donner aux jeunes les moyens d'approche de cette lecture.

Lorsque l'enseignant accepte que l'étudiant use de la Bande dessinée non seulement pour ses lectures mais comme moyen d'expression écrite, il connaît un atout extraordinaire.

Alors un professeur du Secondaire I, Roger Turgeon (25), se prononce sur l'utilisation de la Bande dessinée à des fins pédagogiques.

Il existe un domaine où l'élève aime à se servir de la Bande dessinée, c'est celui du récit d'aventures. L'élève du premier cycle raffole de

---

25. TURGEON, Roger. "La Bande dessinée en Secondaire I, dans Québec français, mai 1977. p. 25.

la fiction. Le programme demande d'explorer le récit. Pourquoi ne pas accepter que l'élève présente son récit sous forme de Bande dessinée? L'élève est plus motivé à rédiger son texte lorsqu'il peut utiliser le support de l'image.

Il est évident que pour bon nombre d'élèves, le dessin représente un problème. Mais si l'enseignant accepte que celui qui éprouve une difficulté reproduise des personnages déjà existants dans les albums ou bandes populaires, la réalisation du travail est facilitée. L'enseignant peut aussi faire confiance à son imagination: l'élève saura adopter les personnages qu'il connaît bien aux idées qu'il veut exprimer. L'élève de voie allégée accorde habituellement plus d'importance, plus de temps au dessin qu'au texte. L'intérêt qu'il apporte à son dessin doit être le point de départ d'une certaine exploitation. Ensuite, il accepte de faire dialoguer ses personnages.

Pour le récit d'aventures, généralement, l'enseignant demande à l'élève de composer ses textes selon son plan proposé. L'élève ne passe à la phase du dessin qu'une fois le texte terminé et corrigé. Il introduit ses personnages, situe le lieu, le temps de l'action qu'il raconte par la suite. Puis l'expérience de ses lectures l'amène à décortiquer ses textes proportionnellement aux images qu'il veut créer. Ainsi il utilise le dialogue, résume, détaille davantage, assure le lien entre deux dessins par un mot de liaison. Il fait preuve de logique lorsqu'il fait le partage entre ses textes et dessins, il revise ses textes et ses dessins qu'il complète ou réduit selon la capacité de ses dessins à traduire ses idées.

> "De tous les modes d'expression, il s'est révélé que la Bande dessinée était l'un de ceux pour lequel l'étudiant de ce niveau était le mieux adapté". (26)

---

26. Ibidem. p. 24-25.

Activités autour du message verbo-iconique

Il est toujours possible de faire travailler les enfants sur les niveaux de langue, de les inviter à compléter un ballon préalablement évidé. Mais il est beaucoup plus important de savoir si les caractéristiques de ce code particulier qu'est le ballon ont d'abord été perçues. Et si elle ne l'ont pas été, de les faire acquérir. Il suffit en effet d'examiner des Bandes dessinées réalisées par des enfants pour constater qu'ils ignorent habituellement les différentes formes de ballon, l'existence du lettrage, et le dosage qu'observe ordinairement le dessinateur dans une vignette entre le ou les ballons et le reste du dessin.

Il n'est pas inutile pour éviter des bévues de donner des précisions aux enfants sur la façon très concrète dont est réalisée une Bande dessinée.

Outre la place qu'occupe le ballon, sa forme, variable, mérite d'être soulignée, d'autant plus que le contenu linguistique varie selon qu'il s'agit de la pensée d'un personnage, de la parole proférée à haute voix, ou d'une transmission. A vrai dire ce code n'est pas très difficile à faire assimiler. Les formes pertinentes que prennent leurs contours sont en définitive un élément du code, si important qu'il est vain de proposer aux enfants des exercices qui portent essentiellement sur le contenu du texte, sans attirer, dans le même temps, leur attention sur son caractère graphique (27).

La façon dont les lettres sont dessinées exige le plus souvent un examen attentif auquel il convient de procéder avec le concours des enfants.

Il est pourtant bien facile de faire remarquer aux élèves que la taille et l'épaisseur des lettres sont loin d'être identiques à l'intérieur

---

27. ROBIN, C. Idem. p. 84-85.

d'un même ballon ou, à fortiori, d'un ballon à l'autre. Il suffit en effet de leur demander de dresser des catalogues pour savoir dans quelles circonstances sont utilisées des lettres grasses, moyennes ou minuscules: choix des minuscules pour traduire un chuchotement, des caractères gras pour rendre sensibles un rire franc, un ordre, un cri de douleur ou une "engueulade", la taille des graphèmes demeurant inchangée, quand il s'agit du ton de la conversation ... Le lettrage est un art graphique qui caractérise aussi bien le style d'un dessinateur que la silhouette de ses personnages: il suffit de rassembler quelques ballons, émanant de héros que connaissent bien les enfants pour que devienne perceptible la différence entre les formes de lettrage [28].

Le commentaire se différencie des ballons, par sa place, mais aussi, presque toujours, par son lettrage. Attirer l'attention des enfants sur ces différences n'a en définitive rien de fastidieux et ne soulève pas de difficultés pédagogiques insurmontables. Ce travail sur les aspects de ce code qu'est le lettrage apparaît même comme une étape inévitable si l'on a pour but d'améliorer leur lecture de la Bande dessinée.

La forme des graphèmes, leur couleur, la place qu'ils occupent dans l'ensemble de l'onomatopée et de la vignette sont naturellement choses remarquables qu'il est indispensable de relever avec des enfants dans la lecture des Bandes dessinées [29].

---

28. ROBIN, C. Idem. P. 85-87.

29. Idem. p. 87.

Les rapports entre code linguistique et code graphique

A force de travailler sur les textes d'une Bande dessinée les élèves risquent fort de ne pas prêter attention aux rapports qui unissent ces textes au dessin. Redondants parfois, le plus souvent en rapport de complémentarité ou de suppléance, texte et dessin forment un tout que seuls dissocient les besoins de l'analyse pour justifier les raisons du choix opéré par le dessinateur.

La maîtrise du montage qui fait intervenir le décor à un moment stratégique du récit, même si elle n'est pas exigible chez de jeunes dessinateurs de bandes, mérite cependant de leur être présentée, afin qu'ils se rendent compte qu'un équilibre s'établit, dans chaque case, entre le texte et le dessin, et entre les cases elles-mêmes.

Parce qu'il s'agit d'une unité seconde, le montage n'est pas chose aisée à faire découvrir ... Ainsi le montage en disposant de la superficie de chacune des cases est un moyen efficace d'expression qu'il faut analyser avec des élèves et dont ils auraient tort de se priver dans leurs Bandes dessinées.

De même, dans la représentation des sentiments, le code graphique apparaît fréquemment comme beaucoup plus pertinent que le code linguistique ... La Bande dessinée, de par sa nature, contrainte de rendre visible, donc ostentatoire, un sentiment, si intérieur, ou si abstrait soit-il. Il existe même des degrés: des attitudes et des visages différents caractérisent en effet le héros réfléchi, embarrassé ou perplexe, le personnage surpris, étonné ou stupéfait. Un inventaire dressé par les enfants à partir d'un album ou d'une série d'albums qui retracent les aventures d'un même héros a pour résultat de constater qu'une gamme, plus nuancée qu'on ne pourrait le penser, existe dans les sentiments des personnages et que ces nuances tiennent, en définitive, à des modifications du code graphique. Bien entendu, le code linguistique est, lui aussi, chargé de transmettre des informations analogues. Quand il n'a

pas une fonction redondante, il explicitera par exemple les raisons d'une perplexité et l'illustrera par une série de questions que se pose le héros ou il disparaîtra totalement lorsque le message est visiblement sans ambiguïté. Car toute information ne nécessite pas obligatoirement la présence de quelques mots d'explication fournis par un commentaire ni l'intervention bavarde des personnages.

Dans toutes les Bandes dessinées, nous trouvons un certain nombre d'images qui ne sont pas accompagnées de texte. Ces images peuvent se classer en quatre catégories, nous dit P. Fresnault-Deruelle:[30]

- les images initiales de certains albums;
- les images qui recherchent visiblement le pittoresque. Leur taille souvent plus grande que la moyenne des autres, leur caractère parfois dramatique, confèrent à ces tableaux un caractère un peu marginal mais parlant;
- les images-constats ("inserts") sont des grossissements d'un détail du monde. Le grossissement équivaut à un regard attentif, l'image se passe de commentaire;
- les images-gags sont des petites histoires sans paroles. La parole est suspendue par l'effort.

Il en résulte que ces images à parole-zéro sont cependant loin d'être dépourvues de sens; extrêmement suggestives, elles se passent de texte pour la bonne raison qu'elles "parlent d'elles-mêmes".

Le dessinateur sait choisir, parmi les divers codes dont il dispose celui qui correspond le mieux à l'effet qu'il désire produire. Et les multiples ressources du code graphique comme le cadrage variable, le décor,

---

30. FRESNAULT-DERUELLE, P. "Le verbal dans la B.D.", dans Communication et Langage, No 15. p. 153.

le découpage, le montage, entre autres techniques sont parfaitement capables de représenter le temps, les modalités du récit, les sentiments.

Pour être perçu clairement, le message linguistique d'une Bande dessinée doit faire état d'une certaine maîtrise de la langue. Veiller à la précision d'un commentaire, à la concision d'un ballon, voire à la clarté d'un découpage, c'est intégrer l'étude du code linguistique dans une approche de la Bande dessinée qui tente de respecter sa double nature de message verbo-iconique.

3.

3.1 ASPECTS METHODOLOGIQUES

Nous savons, pour avoir souvent observé les enfants, qu'ils sont très friands de la bande dessinée particulièrement en classe et/ou à la bibliothèque de l'école. Devant l'intérêt si grand que l'enfant manifeste pour ce mode d'expression, l'enseignant ne peut rester indifférent et inactif face à ce phénomène social dynamisant.

> L'image ayant envahi définitivement la société, l'école doit tirer la leçon des faits. (1)

Plusieurs enseignants ont déjà constaté une stimulation au travail, chez leurs élèves, lorsqu'ils permettent la lecture de B.D. et proposent de s'exprimer par ce moyen. Parmi les enseignants qui ont été rejoints par le questionnaire-sondage, nous comptons 60% qui l'utilisent surtout à l'oral et en lecture et sont convaincus de sa pertinence en classe tant au premier cycle qu'au deuxième cycle du primaire. Et le même nombre est intéressé à la réutiliser comme outil déclencheur aux diverses formes de discours (expressif, informatif, poétique, ludique et incitatif) suggérées par le Nouveau Programme de français mais à condition que nous leur fournissions la documentation nécessaire à un apprentissage efficace et rapide.

Pour faciliter la tâche de ces enseignants et déclencher la motivation chez les autres, nous suggérons dans ce projet des activités favorisant l'expression écrite à exploiter dans un circuit de communication réelle si possible, surtout à la période d'expression créatrice - temps où

---

1. Santenach, A., De la B.D. à l'expression orale et écrite, avant-propos F. Nathan. No 12, France.

l'expression personnelle joue sous toutes ses formes et pendant laquelle le locuteur exerce vraiment son rôle face à un lecteur de son choix.

Comme dit le Nouveau Programme de français:

> L'enfant de six ans n'a encore qu'une expérience très limitée de l'efficacité de la langue écrite. Comme on apprend mieux ce dont on perçoit l'utilité, il appartient au cours primaire de faire éprouver le rôle irremplaçable de l'écrit, afin de sensibiliser l'écolier à cet apprentissage et de le motiver. (2)

L'apprentissage de la communication écrite se présente sous deux volets: lecture et écriture.

En lecture, nous nous attardons à certains aspects mentionnés par les enseignants lors du questionnaire-sondage, c'est-à-dire que dans un premier temps, nous traiterons de littérature (auteurs et oeuvres) et dans un deuxième temps, nous exploitons l'aspect technique de la B.D. dans le but de permettre aux enseignants de comprendre davantage le message verbo-iconique propre à ce médium d'expression et de communication international avec lequel l'enfant est beaucoup plus à l'aise que l'adulte.

Au niveau littérature, nous fournissons d'abord aux enseignants une douzaine de monographies qui les renseigne sur des auteurs professionnels connus par leurs oeuvres chez le public enfants. Le plan de présentation de ces monographies est le suivant:

---

2. M. de l'Ed., Nouveau Programme de Français, Langue écrite, p. 19, mai 1979.

- Biographie du scénariste et/ou dessinateur
- Etude des principaux personnages
- Compte rendu de quelques albums
- Conception narrative } de l'auteur
- Réalisation graphique } de l'auteur
- Bibliographie : Collection d'albums

  Films de dessins animés

Cette étude d'auteurs vise non seulement à faire connaître ce qui existe de valable en Bande dessinée mais aussi à permettre d'alimenter les bibliothèques très souvent limitées à quelques oeuvres de Bandes dessinées anciennes ou à d'autres genres littéraires plus traditionnels.

Ces renseignements issus de plusieurs études pourront même être diffusés en classe, soit en atelier de lecture, soit en atelier de création selon les intérêts manifestés et les besoins.

Enseignants et enfants peuvent même entendre la conversation établie entre un auteur européen (Peyo, Roba ...) et un pédagogue spécialiste de la B.D. en Estrie (Richard Langlois) présentée sur ruban magnétique.

Nous communiquons également aux enseignants un tableau-synthèse sur les principales collections de B.D. et l'intérêt pédagogique de ces albums selon le niveau des lecteurs.

Ce tableau comprend les données suivantes:

- Titre de l'album
- Scénariste et/ou dessinateur
- Editeur
- Niveau d'intérêt
- Genre du récit
- Pertinence de l'album en classe

Apprendre "à lire" de façon plus approfondie

L'enfant manifeste une étonnante facilité à décrypter une Bande dessinée: décrire les éléments constitutifs, leur attribuer un sens, expliciter la composition d'une bande, toutes ces activités s'avèrent de vrais plaisirs.

De plus, l'enfant s'éveille vite à la recherche de nouvelles informations concernant spécialement le message graphique. La part du graphisme est en effet si prépondérante qu'il n'est pas possible de réduire l'analyse de la Bande dessinée à des exercices qui portent seulement sur les textes. En présence du code graphique, l'apprentissage de la langue trouve tout aussi bien sa justification et davantage un attrait qu'en présence du code linguistique.

La lecture d'une Bande dessinée ne se limite évidemment pas à celle du texte, mais s'exerce sur l'ensemble texte/image. Une Bande dessinée se lit d'abord à pleine page puis après cette vision globale, l'oeil explore chaque vignette, s'attachant souvent dans un premier temps à l'histoire elle-même. Vient ensuite l'exploration de la vignette jusque dans ses moindres détails, ce qui permet la découverte de quantité de choses passées inaperçues à la première lecture: forme particulière des ballons, détails sur les personnages, leurs mouvements, leur décor ...

La lecture s'avère différente lorsqu'elle est faite en une seule volée d'une cinquantaine de pages, en bandes quotidiennes ou en planches hebdomadaires. Dans ce dernier cas, l'auteur prévoit une chute "à suivre" la semaine suivante, de façon à maintenir l'intérêt du lecteur ou à créer le suspense.

Un autre facteur important, dans la lecture d'une Bande dessinée, réside dans le plaisir à reconstituer la liaison "espace-temps" entre les vignettes. Puisque la Bande dessinée se veut un art de l'ellipse, les créateurs opèrent un choix particulier parmi les moments d'action à représenter pour illustrer le scénario. Nous pouvons nous interroger sur ce choix et essayer de voir comment s'effectue l'intégration au récit. C'est ainsi que l'enfant découvre le véritable plaisir que procure la lecture d'une Bande dessinée.

Quantités de démarches sont possibles pour entraîner l'enfant à recueillir le maximum d'informations et à découvrir le plus de significations au message verbo-iconique véhiculé par la Bande dessinée. Des situations peuvent naître naturellement. Il s'agit alors de saisir l'occasion et de les valoriser. Il peut être nécessaire de donner un coup de pouce qui mettra tout en route vers l'expression qui sera elle-même renforcée si elle est produite dans un contexte de communication familier à l'enfant.

Saisir l'occasion de lire, de faire lire, de laisser lire selon les goûts et les besoins, n'est-ce pas un rôle que doit jouer l'enseignant dans une classe? Lorsque le Nouveau Programme de français se prononce sur "l'habileté à lire", il énonce le principe suivant:

> C'est en lisant qu'on devient bon lecteur. Le développement de l'habileté à lire est essentiellement fondé sur une lecture assidue, variée, qui, seule permet l'intégration des connaissances acquises en matière de langue écrite. (4)

---

4. M. de l'Ed., Nouveau Programme de Français, mai 1979, p. 23.

"Kit" d'expérimentation

Chacune des expérimentations est présentée sous forme de tableau subdivisé en trois ou quatre branches selon la clientèle:

- Objectifs à atteindre
- Déroulement de l'activité
- Objectivation de l'expression et de la communication
- Technique de compréhension et d'organisation du discours

Dans les objectifs fixés, nous visons à développer des habiletés dans l'utilisation de la langue. Plus l'enfant manipulera les divers éléments linguistiques plus il se les appropriera dans son expression et sa communication. Mais le développement d'habiletés langagières suppose des connaissances et des techniques appropriées, lesquelles doivent être prévues avant de lancer l'enfant dans une tâche difficile qui risque de le décourager.

Dans l'activité, nous inscrivons la démarche pédagogique réalisée par l'enseignant expérimentateur et les variantes qui peuvent s'ajouter selon l'intérêt et l'âge des enfants, la disponibilité et la compétence de l'enseignant.

Lire est une démarche qui progresse normalement à travers toute une série de points choisie par le lecteur tout au long de l'objectivation de son action. L'objectivation permet de prévoir, d'agir avec précaution et d'atteindre plus habilement la performance souhaitée.

Une dernière branche pouvant être nécessaire à l'enseignant dans l'organisation et la réalisation de l'activité est l'utilisation de procédés techniques pour recueillir le maximum d'informations d'une lecture, comprendre la pensée de l'auteur, réorganiser le discours en vue de le communiquer à d'éventuels lecteurs.

Ce principe se concrétisera dans l'échantillonnage d'activités que nous soumettons à l'expérience objective des enseignants. Ces activités impliquent régulièrement l'acte de lire et font appel à l'expression orale et écrite de l'enfant.

Pour amener l'enfant à percevoir les divers éléments du langage de la B.D. et à comprendre le plus de signification, l'enseignant disposera d'un document d'informations que nous avons préparé à cette fin. Ce document intitulé: "Je veux connaître les techniques de la Bande dessinée", renferme les diverses composantes du message de la B.D.

Le visuel: Décor
Personnages
Idéogrammes
Montage: cases, bandes, planches

Le textuel: Ballons
Onomatopées
Récitatifs

Habituellement, les enseignants initiés à la B.D. et intéressés à la lire, se passionnent vite pour ce genre littéraire présenté et traité avec art. Et nous avons découvert lors des projets menés en Phase III du P.P.M.F. que la réussite scolaire obtenue par le truchement de la Bande dessinée a pour condition essentielle une lecture personnelle, assidue et dynamique de la part de l'enseignant, de l'échantillonnage de Bandes dessinées dont dispose l'école ou la classe.

Une deuxième condition non moins importante dans l'exploitation de la Bande dessinée avec des jeunes du primaire reste celle de la sélection de bandes qui conviennent le mieux à tel ou tel moment de la classe de français.

Albert Barrera-Vidal, dans son article intitulé: "L'enseignement par la B.D. du français", énumère les critères qui lui semblent les plus pertinents à un emploi pédagogique opportun:

- l'authenticité . de la langue (non incompréhensible au lecteur visé)
  . de la situation (non inconnue des enfants)
- la simplicité relative du message iconique (graphique) et du message verbal (texte)
- la brièveté du récit comportant une à deux planches
- l'adaptation psychologique aux préoccupations des élèves
- l'équilibre entre le comique et le réalisme

C'est assurément par la pratique fréquente que se justifiera la pertinente de ces critères dans telle ou telle situation vécue et objectivée par les enfants.

Nous avons essayé de tenir compte le plus possible de ces critères dans le corpus de bandes suggéré pour les activités pédagogiques réalisées dans le cadre de ce projet.

Le développement de l'habileté à lire une Bande dessinée s'effectue par la pratique et l'objectivation. L'enseignant saisira toutes les occasions naturelles pour développer le goût de lire et en suscitera d'autres par le biais de la Bande dessinée.

Pour faciliter la tâche de l'enseignant dans l'exploitation de la Bande dessinée avec les élèves, nous lui présentons un "Kit" d'expérimentation portant principalement sur la lecture pouvant déboucher facilement sur des activités d'écriture.

3.2 Choix de la clientèle

Etant donné que les intérêts pour l'exploration de la Bande dessinée viennent des deux cycles du primaire, nous pensons qu'il est bon d'impliquer dans l'expérimentation, un professeur pour chaque cycle composé de garçons et de filles.

L'enseignante du 1er cycle qui accepte d'exploiter la Bande dessinée dans le cadre de cette recherche a déjà reçu les rudiments nécessaires sur le sujet, dans les cours Littérature 2513 et Ecrit 2413 du P.P.M.F. Alors que celle du 2^{e} cycle a non seulement suivi ces cours mais bâti un projet en Phase III de ce programme dont le sujet est "La Bande dessinée en communication écrite."

Une enseignante oeuvrant à la Maternelle et intéressée par la Bande dessinée accepte de participer à cette dite recherche mais ses efforts n'ont pu s'actualiser pour des raisons de santé physique. Nous prévoyons l'an prochain étendre l'expérimentation de la Bande dessinée à ce secteur du primaire qui, à prime abord, semble intéressé à ce moyen d'expression.

3.3 Aspects méthodologiques

Présentation d'albums et de journaux de Bandes dessinées

Monographie d'auteurs

Technique de la Bande dessinée

Planification des activités d'expression et de communication écrite

Construction de grilles d'objectivation et d'évaluation

Jeux éducatifs

Lexique

Petit dictionnaire des onomatopées

Document sur le dessin

Textes d'appoint

3.3.1

Titre des albums	Auteur	Dessinateur	Editeur	Niveau d'intérêt
Boule et Bill (16)	Roba	Roba	Dupuis	6 ans et plus
Quick et Flupke (10)	Hergé	Hergé	Casterman	7 ans et plus
Benoît Brisefer (7)	Peyo	Walthéry	Dupuis	7 ans et plus
Schtroumpfs (10)	Peyo	Peyo	Dupuis	7 ans et plus
Jo, Zette et Jocko (5)	Hergé	Hergé	Casterman	7 ans et plus
Johan et Pirlouit (13)	Peyo	Peyo	Dupuis	8 ans et plus
Gaston Lagaffe (12)	Franquin	Franquin	Dupuis	8 ans et plus
Les aventures de Sylvain et Sylvette	M. Cuvelier	M. Cuvelier	Fleurus	8 ans et plus
Les aventures de Tom et Jerry	Marin, P.	Marin, P.	Fleurus	7 ans et plus
Peanuts	Schulz	Schulz	Hachette	7 ans et plus
Sibylline (7)	Deliège	Macherot	Dupuis	7 ans et plus
Sophie ([illegible]4)	Jidéhen	Jidéhen	Dupuis	7 ans et plus
Tintin (22)	Hergé	Hergé	Casterman	8 ans et plus
Astérix (23)	Goscinny	Uderzo	Dargaud	9 ans et plus
Lucky Luke (18)	Goscinny	Morris	Dupuis-Dargaud	9 ans et plus
Lucky Luke (31)	Goscinny	Morris	Dupuis	9 ans et plus

Titre des albums	Auteur	Dessinateur	Editeur	Niveau d'intérêt
Spirou et Fantasio (27)	Franquin/ Fournier	Franquin/ Fournier	Dupuis	9 ans et plus
Totoche (7)	Tabary	Tabary	Dargaud	8 ans et plus
Valentin le Vagabond	Tabary	Tabary	Dargaud	9 ans et plus
Iznogoud	Goscinny	Tabary	Dargaud	9 ans et plus
La Jungle en Folie	Godard	Mic Delinx	Dargaud	9 ans et plus
Yakari	Job	Derib	Casterman	9 ans et plus
Le Scrameustache	Gos	Gos	Dupuis	9 ans et plus
Natacha	Tillieux	Walthery	Dupuis	10 ans et plus
Alix	Martin, J.	Martin, J.	Casterman	10 ans et plus
Philémon	Fred	Fred	Dargaud	10 ans et plus
Peaux Rouges	Hans Kresse	Hans Kresse	Casterman	10 ans et plus
Chevalier Ardent	Craenhals, F.	Craenhals, F.	Casterman	11 ans et plus
Les 4 As	Chaulet, G.	Craenhals, F.	Casterman	11 ans et plus
Comtesse de Ségur	Lowenthal, J.C.	Carpentier, L.M.	Casterman	11 ans et plus
Patrouille des Castors	J.M. Charlier	Mitack	Dupuis	11 ans et plus

Genre du récit

Boule et Bill
- Humoristique
- Gags du quotidien

Quick et Plupke
- Humoristique
- Gags de l'imaginaire
- Semi-réaliste

Benoît Brisefer
- Aventures à suspense
- Gags du réel et de l'imaginaire

Schtroumpfs
- Humoristique
- Gags du réel et de l'imaginaire
- Merveilleux

Jo, Zette et Jocko
- Humoristique
- Gags du réel
- Aventures

Johan et Pirlouit
- Aventures Western
- Gags du Moyen Age
- Humoristique et féérique

Pertinence

Boule et Bill
- Trouvailles
- Vocabulaire simple
- Sujets traités familiers à l'enfant
- Lecteurs jeunes

Quick et Flupke
- Bon sens de l'humour
- Texte peu abondant
- Sujets familiers à l'enfant
- Lecteurs jeunes et moyens

Benoît Brisefer
- Aventures intéressantes
- Humour piquant
- Texte et image faciles à lire
- Lecteurs moyens

Schtroumpfs
- Très bon scénario
- Humour original et enfantin
- Bon outil pour travailler la langue
- Lecteurs variés

Jo, Zette et Jocko
- Bonne intrigue
- Vocabulaire recherché
- Texte assez difficile, mais image facile à lire
- Lecteurs moyens

Johan et Pirlouit
- Aventures intéressantes
- Bon scénario
- Bon sens de l'humour
- Lecteurs moyens

Genre du récit

Gaston Lagaffe
- Humoristique
- Gags extravagants, passionnés, teintés de surréaliste

Les aventures de Sylvain et Sylvette
- Style semi-réaliste
- Aventures à suspense

Les aventures de Tom et Jerry
- Aventures animalières
- Comique de l'absurde

Peanuts
- Humoristique
- Intellectuel

Sibylline
- Aventures à suspense
- Gags du réel

Pertinence

Gaston Lagaffe
- Bon sens de l'humour
- Vocabulaire: expressions originales, recherchées
- Escamotage de lettres
- Style nerveux
- Lecteurs avertis

Les aventures de Sylvain et Sylvette
- Aventures intéressantes
- Texte + image faciles à lire
- Vocabulaire familier
- Lecteurs moyens

Les aventures de Tom et Jerry
- Aventures comiques
- Vocabulaire familier
- Texte et image faciles à lire
- Lecteurs jeunes

Peanuts
- Aventures enfantines
- Dessin très simple, facile à lire mais texte plutôt philosophique
- Plusieurs planches sans texte
- Lecteurs moyens

Sibylline
- Aventures intéressantes
- Animaux personnifiés comiques
- Vocabulaire familier à l'enfant
- Images claires et simples
- Lecture facile à l'exception des noms propres
- Lecteurs variés

	Genre de récit	Pertinence
Sophie	Aventures à suspense Gags semi-réalistes Style américain	Aventures captivantes Héroïne attachante Très bonne intrigue Texte assez difficile Images assez simples Lecteurs moyens
Tintin	Aventures Style semi-réaliste	Aventures intéressantes Scénario remarquable Vocabulaire simple Image facile à lire Lecteurs variés
Astérix	Humoristique	Excellent sens de l'humour Précision historique Lecture du texte ardue pour les enfants Lecteurs avertis
Lucky Luke	Western Humoristique	Excellent sens de l'humour Très bon scénario Vocabulaires populaires, termes anglais Précision historique Lecteurs moyens
Spirou et Fantasio	Aventures humoristiques, contemporaines	Aventures intéressantes Très bon scénario Humour facile à comprendre lecteurs moyens
Totoche	Aventures réalistes Gags d'enfants et d'animaux	Aventures intéressantes Intrigue simple Vocabulaire familier à l'enfant Lecteurs moyens

Genre du récit	Pertinence
Valentin Aventures semi-réalistes	**Valentin** Aventures intéressantes Texte difficile à lire Vocabulaire populaire Message iconique familier à l'enfant Lecteurs moyens et avertis
Iznogoud Humoristique	**Iznogoud** Jeux de mots délirants Très bonne intrigue Très bon scénario Vocabulaire parfois assez difficile à comprendre Lecteurs avertis
La Jungle en Folie Humoristique Genre animalier	**La Jungle en Folie** Langage populaire. Structures boiteuses. Expressions difficiles à comprendre Lecteurs moyens
Yakari Aventures Style semi-réaliste Gags d'enfants et d'animaux personnifiés	**Yakari** Aventures intéressantes Graphique excellent Intrigue simple Vocabulaire facile à comprendre Personnages très sympathiques Lecture aisée et dynamique Lecteurs variés
Le Scrameustache Aventures humoristiques	**Le Scrameustache** Aventures captivantes Très bonne intrigue Sujet traité passionnant pour les enfants Vocabulaire facile à comprendre Images signifiantes Lecteurs variés
Natacha Aventure humoristique	**Natacha** Termes anglais Vocabulaire recherché Phrases boîteuses Lecture ardue: beaucoup de paroles et d'image Lecteurs avertis

Genre du récit

Alix
- Aventure
- Civilisation gréco-romaine

Philémon
- Fantaisie humoristique
- Comique de l'absurde
- Poétique et féérique

Peaux Rouges
- Western d'aventure
- Style réaliste

Chevalier Ardent
- Aventure
- Moyen âge

Les 4 As
- Aventures policières
- Style semi-réaliste

Patrouille des Castors
- Aventures humoristiques
- Style semi-réaliste

Pertinence

Alix
- Précision historique
- Très bonne intrigue

Lecteurs avertis

Philémon
- Aventures intéressantes
- Très bon scénario
- Vocabulaire métaphorique
- Humour pensé et joué

Lecteurs moyens

Peaux Rouges
- Aventures intéressantes
- Bon scénario
- Vocabulaire simple et informatif
- Lecture facile

Lecteurs moyens

Chevalier Ardent
- Aventures intéressantes
- Langage de violence - Images riches et véridiques
- Vocabulaire recherché - Texte assez difficile

Lecteurs avertis

Les 4 As
- Aventures intéressantes
- Personnages sympathiques (les 4 As)
- Texte et image familiers à l'enfant
- Texte oral utilisé par les gens de la capitale
- Lecteurs moyens

Patrouille des Castors
- Aventures intéressantes
- Très bonne intrigue
- Texte difficile à lire - termes anglais
- Image assez simple
- Lecteurs avertis

La bande dessinée française et belge (8.)

Auteurs

Nom - prénom	Nationalité	Alias	Carrière
Goscinny, René	Français	Marleb	Scénariste
Martin, Jacques	Français		Dessinateur + Scénariste
Fred Othon A.	Français	Fred	Dessinateur + Scénariste
Gilbert Gascard	Français	Tibet	Dessinateur + Scénariste
Uderzo, Albert	Français		Dessinateur
André, Suzanne	Belge		Dessinatrice
Charlier, Jean-Michel	Belge		Scénariste
Chaulet, Georges	Belge		Scénariste
Craenhals, François	Belge	F. Hal, Bonval François-Georges	Dessinateur + Scénariste
Cuvelier, Paul	Belge		Dessinateur
DeMoor, Bob	Belge		Dessinateur + Scénariste
Duchâteau, André-Paul	Belge	Michel Vasseur	Scénariste
Franquin, André	Belge		Dessinateur + Scénariste
Gos (Roland Goossens)	Belge		Scénariste + Dessinateur
Greg	Belge	Alias: Louis Albert (Michel Regnier)	Dessinateur + Scénariste
Georges Rémi	Belge	Hergé	Dessinateur + Scénariste
Hubinon, Victor	Belge	Victor Hughes	Dessinateur + Scénariste
Jacobs, Edgar-Pierre	Belge		Dessinateur + Scénariste

(Jeau de Mesmaeker)	Belge	Jidéhem	Dessinateur + Scénariste
Joseph Gillain	Belge	Jijé	Dessinateur + Scénariste
Macherot, Raymond	Belge		Dessinateur + Scénariste
Pierre Culliford	Belge	Peyo	Dessinateur + Scénariste
Roba, Jean	Belge		Dessinateur + Scénariste
Rosy, Maurice	Belge		Scénariste + Dessinateur
Tillieux, Maurice	Belge	M. Till, John Cliff, Ronald Scott, Jill Morrisson, James Jhannes	Dessinateur + Scénariste
Vandersteen, Willy	Belge	Wirel	Dessinateur + Scénariste
Walthéry, François	Belge	Pop's	Dessinateur
Weinberg, Albert	Belge		Dessinateur + Scénariste
Willy Maltaite	Belge	Will	Dessinateur
Maurice de Bevere	Belge	Morris	Dessinateur + Scénariste

JOURNAUX

LES BELLE
HISTOIRE

JOURNAUX POUR TOUT-PETITS

Les HEROS sont souvent des ANIMAUX

Les HEROS du premier âge sont, la plupart du temps, des animaux, proches parents des jouets en peluche. Doués de la parole, ils forment un petit troupeau où s'ébattent le chevreau ——> Rondoudou
l'ourson ——> Riquiqui
les petits lapins ——> Perlin et Pinpin
le caneton ——> Saturnin

C'est à travers les aventures de ces animaux ou d'enfants de leur âge que les tout-petits reçoivent leurs premières informations.

En dix (10) ans, cette presse pour tout-petits est devenue l'un des secteurs vivants des publications destinées aux jeunes. Elle a subi une certaine évolution.

1ère vague: en relation avec la Presse enfantine

Les journaux à base de bandes dessinées ont influencé les premières revues pour tout-petits

Rondoudou ——> 1950
Riquiqui ——> 1951
Perlin et Pinpin ——> 1956
Jeunes Années Magazine ——> 1 numéro/an

Ces journaux continuent à être appréciés; ils ont évolué en s'ouvrant davantage aux activités manuelles.

2ème vague: en relation avec la télévision

Nounours	⟶	Mars 1965
Le Manège enchanté	⟶	Sept. 1965
Saturnin	⟶	Juin 1966
Kiri le clown	⟶	1966
Toutou	⟶	Mars 1967
Aglaé et Sidonie	⟶	1967
Pollux	⟶	1971
Casimir	⟶	1976

Aglaé et Sidonie, tout comme Pollux et Casimir ... narrent les aventures de héros animaux que les enfants connaissent par la télévision.

Les illustrations se bornent à reproduire des figures déjà connues, dans un contexte dont le moindre détail est familier à l'enfant. Les images sont faiblement expressives, souvent mièvres dans leurs coloris, les attitudes présentées. Peu de mouvements.

3ème vague: en relation avec les livres d'enfants

Le livre d'enfants, bénéficiant d'excellents dessinateurs et d'une impression soignée, habitue le jeune lecteur à une qualité qu'il s'attend à retrouver dans son journal.

C'est ce niveau de qualité qu'ont essayé d'atteindre les éditeurs de Pomme d'Api. L'accent a été mis sur le dessin.

Pomme d'Api a innové en plusieurs domaines. Vocabulaire et syntaxe des textes, images sont étudiés par des pédagogues. D'autre part, une attention a été apportée au contact affectif du lecteur avec son journal.

Il s'établit un contact entre parents et tout-petits, provoque des activités, éveille au sens religieux, ouvre à la compréhension du monde...

Et il donne un supplément aux mamans qui désirent réaliser des jeux avec leurs enfants tout en les initiant à lire.

Le caractère des personnages: David et Marion et leur famille, Petiot Nitalabri est plus fouillé, ils ont une personnalité réelle: un physique et surtout des attitudes et expressions qui rendent évidentes les relations établies entre les personnes de l'histoire.

Pomme d'Api a renoncé au style enfant confit en imagerie pour amorcer le dialogue. L'image se vit et ne se subit pas. Avec un papier, des crayons de toutes sortes, des langages s'ébauchent qui finalement donne envie à l'enfant de créer lui aussi.

Dans Perlin et Pinpin, se retrouvent plusieurs manières graphiques: de vieilles images qui correspondent aussi à d'anciens héros (Tibounet) et des traits directement en prise avec la vie, le monde dans lequel vit l'enfant.

Ces images font presque toujours intervenir des animaux ou mêlent humains et animaux. Il s'agit d'animaux doux à toucher: lapins, oursons. L'image participe à l'expression de la réalité. Elle décrit, raconte et en appelle à l'enfant. Il y a une progression, un mouvement dans le récit; le découpage se ressent des influences du cinéma. L'image n'est pas la répétition du texte.

S'agissant de journaux pour les enfants de 3-8 ans, c'est le réalisme qui domine. Mais la ressemblance avec la réalité est souvent plate et morne. Elle souffre aussi d'une surabondance de détails qui gèlent l'image. Le fantastique donne la main, soit au rêve, soit à l'humour.

Le petit apprécie le monde folâtre et cocasse que lui présente Perlin et Pinpin, Jeunes Années et Pomme d'Api. Certaines images sont drôles, l'enfant rit.

PRESSE POUR ENFANTS DE 3 à 13 ANS

Pour les Petits (3-8 ans)

Titre	Année	Editeurs	Périodicité	Tirage	Contenu	Auteurs	Planches
Aglaé et Sidonie	1967	Société française de presse illustrée	Bimestriel	49,000	No 74 (9/12/78)		
					Agénor est malade		8
					Le Grand Yaka fait un discours		8
Barbapapa	1976	id.	Mensuel	62,000	No 16 (1977)		
					Le mystère de la Jungle	Annette Tison Tolus Taylor	17
					Kitchtok	Camio	
					Nic et Pic et le baron rouge		4
					Rizzi Bizzi	Camio	1
					No 29		
					Barbapapa, le mystère des taches bleues	B. Foulet	16
					Bonhomme et l'oiseau	G. Gibo	3
					Nico et Kati	Scap	2
Gédéon	1976	id.	Bimestriel	50,000	No 15 (20/11/78)		
					Gédéon et le passage secret	Benjamin Rabier	8
					Gédéon et le piège de Gibassier	Benjamin Rabier	4
Casimir	1976	id.	Mensuel	67,500	No 29 (oct. 78)		
					Le concours de poterie	Ch. Izard Y. Brumer	4
					Gribouille	Denis Dugas	4
					Antivol, l'oiseau qui a le vertige		4
					Toba et les autres	Y. Brumer G. Gibo	4
					Les fabuleuses expériences de Primo	Gay Fournier	2
					Albert et Barnabé	Ionati Bettiol	2
					Drôle de pique-nique	Ch. Izard Y. Brumer	4

Pour les Petits (3-8 ans)

Titre	Année	Editeurs	Périodicité	Tirage	Contenu	Auteurs	Planche
Caliméro	1979	Télé-Guide	Mensuel		No 1		
					Le Fantôme de Hamerlok		20
					Chaperonnette et Loup-garou à l'abordage		6
					No 3		
					Le Noël Rumba Caïouta		18
					Chaperonnette et Loup-garou (super Noël)		6
					No 5		
					Calimero super skate		19
					Chaperonnette et Loup-garou (le barbare)		
					No 9		
					Calimero, le pique-nique		20
					Chaperonnelle et Loup-garou (les cosaques du Don)		6
Colargol	1971	Société française de presse illustrée	Bimestriel	49,500	No 43		
					Colargol, explorateur sous-marin		6
					Les aventures de Couic le canneton (Couic tricote Couic fait la lessive)		4
					Colargol et les poissons qui ont des dents		6

Pour les Petits (3-8 ans)

Titre	Année	Editeurs	Périodicité	Tirage	Contenu	Auteurs	Planches
Père Lipopette	1976	Société française de presse illustrée	Bimestriel	50,000	No 10		
					Père Lipopette et Sacrispin La ville dorée	J.L. Pesche	10
					No 15		
					La promenade dans la neige	J.L. Pesche	10
Pollux	1971	id.	Mensuel	40,000	Pollux acrobate		2
					Le coucou de Pollux		4
					La niche de campagne de Pollux		4
					Pollux et la chaise à repailler		2
Pepin la Bulle	1969	id.	Bimestriel	50,000	No 59		
					Garatakeu voit grand		8
					Une surprise pour Clapotis		8
Pomme d'Api	1966	Bayard-Presse	Mensuel	188,567	No 115 (Sept. 75)		
					Carouba, la fée (Fanny est en visite chez sa marraine, Carouba)	A.-Marie Chapouton Edith Raymond	2
					La brebis retrouvée de Jésus	Colette Camil	3
Tom et Jerry magazine	1949	Société française de presse illustrée	Mensuel		No 29 (oct. 78)		
					Tom et Jerry (Tom Egérie)		8
					Droopy: ange-gardien		8
					Bop et Be-Bop (Restons calme)	Gen-Clo	16
					Tom et Jerry "Un fameux duel"	Gen-Clo	8
					Tom et Jerry (Les photographes)		1

Pour les Petits (3-8 ans)

Titre	Année	Editeurs	Périodicité	Tirage	Contenu	Auteurs	Planches
Nounours	1965	Société française de Presse Illustrée	Mensuel	415,000	No 155 Happy le Kangourou		2
Le Manège Enchanté	1965	Dargaud	Mensuel	157,000	Né d'une émission télévisée, il se limite à des bandes dessinées et à des jeux.		
Kiri le clown	1966	Publications Ventillard	Mensuel		Des histoires en photos des héros de l'émission, des jeux, une page à colorier.		
Belles histoires de Pomme d'Api	1972	Bayard-Presse	Mensuel	67,584			
Perlin et Pinpin	1956	UOCF-Fleurus	Hebdo	185,000			
Jeunes Années	1952	Francs et Franches Camarades	Trimestriel	284,000	Variés et bien documentés.		
Tom Pouce	1976	Coll. du Trèfle Blanc	Mensuel	40,000			
Saturnin	1966	S.F. d'Editions et de Pulications Illustrées	Mensuel		Une revue qui parle des animaux, des photos, des dessins, un club de jeunes amis de la Société protectrice des animaux.		
Friponnet et Marisette	1940	Union des Oeuvres Catholiques de France	Hebdo	250,227	Des bandes dessinées, des jeux, des activités.		

Analyse du contenu de certains journaux

Aglaé et Sidonie	Babar	Perlin et Pinpin	Pomme d'Api
Narre les aventures de héros animaux présentés à la télévision.	amuse depuis plus d'un quart de siècle les enfants. C'est l'histoire du petit éléphant qui vit comme un homme.	Récit composé de vieilles images d'anciens héros aux prises avec la vie, le monde de l'enfant.	Récit de la vie quotidienne avec des villes, des voitures, des écoles, des mères au travail ...
Les illustrations se bornent à reproduire des figures déjà connues, dans un contexte dont le moindre détail est familier à l'enfant.	Les personnages sont gentiment vêtus selon la mode ancienne.	Ces images font souvent intervenir des animaux doux à toucher. Les objets et les thèmes présentés sont proches et réels. Il y a un effort pour adapter l'image au vécu du petit. Elle lui donne des repères dans le monde réel ou imaginaire.	L'image est un mode d'expression à part entière. La représentation est simplifiée pour que l'enfant puisse la comprendre, l'assimiler, l'interpréter ...
Les images sont stéréotypées, faiblement expressives, souvent mièvres dans leurs coloris.	L'image est belle, immobile et soignée.		L'image participe à l'expression des réalités, des demandes et des rencontres de l'enfant.
Le découpage de l'histoire reste assez statique: des plans larges, une grande image où l'on voit beaucoup de choses. Peu de mouvements.	Peu de mouvements dans la mise en page, le découpage des séquences. Les diverses illustrations se répartissent selon un rythme égal et régulier; les grandes pages remplies de choses l'emportent.	Le découpage des séquences est plus nerveux: il se passe quelque chose. L'image bouge, vit, raconte et en appelle à l'enfant. Le trait et la couleur ont un sens.	Le découpage est soigné. Il y a une progression et un mouvement. Les cadrages varient. L'image est contrepoint du texte. La mise en page, la couleur suggèrent un climat qui touche l'imaginaire.
Récit illustré.	Récit illustré.	Récit plus varié, moderne, travaillé, soucieux de l'enfant où se côtoient des styles différents.	Récit plus vivant, influencé par le cinéma. Il tient compte de la réalité de l'enfant tout en stimulant son imagination et son intérêt.
			A chaque récit, c'est un nouveau langage.

Contenu de l'image

La majorité des journaux joue le jeu d'un pseudo-réalisme mêlant animaux et humains, vie quotidienne et vie imaginaire.

La ressemblance avec la réalité est souvent fade et triste. Elle souffre d'une surabondance de détails qui gèle l'image. Le fantastique donne la main, soit au rêve, soit à l'humour.

Le petit apprécie un monde folâtre et cocasse que lui présente POMME D'API, PERLIN ET PINPIN, JEUNES ANNEES. L'enfant rit et se distraie.

Les images violentes sont celles qui touchent fort, tristes ou gaies, qui font plaisir ou posent des questions. Elles ont souvent en contrepoint un texte rassurant.

Un climat graphique (tendresse, cocasserie, beauté) fait démarrer le rêve. La reproduction d'un lieu, d'un événement fait rêver: "Si j'allais au cirque de Babar?" Les symboles suggèrent une pensée, un agir (inventer, créer autre chose ...). L'image se vit et ne se subit pas.

L'enfant a envie de créer lui aussi avec du papier, des crayons. Des langages s'ébauchent. Une pensée s'exprime et se communique.

Pour les Enfants (8-13 ans)

Titre	Année	Editeurs	Périodicité	Tirage	Contenu	Auteurs	Planches
Mickey	1935	Edi-Monde	Hebdo	485,000	No 1346 (Nouvelle Série)		
	1978	(Hachette)			Mickey à travers les siècles	Walt Disney	1
	2e t. (N E)				Mickey contre le voleur de robes	Walt Disney Albi D'Oro	12
					Pim Pam Poum (O.) (Quand le capitaine va mieux tout va mal)	Winner	1
					Guy L'Eclair (Le Seigneur Mongo) (□)		2
					Le Père Lacloche (O..)		1
					Hägar Dünor (Le Viking) (□ .)		1
					Benoît et Benco		1
					La famille Cloucloub	Fred Lasswell	1
					Un passé édifiant	Walt Disney	4
					Richard Le Téméraire (Mister Couma)(□ ..)	Lyman Young Tom Massey	2
					L'Esprit Castor		1
					Tic, Tac... Boum!Boum!	Walt Disney	2
					Mandrake, le Magicien (△ .)		2
					La vraie bombe	Walt Disney	3
					Michou s'isole! ...(Le journal de Mickey)	Walt Disney	1
					No 1382		
	4e t. 1978	Edi-Monde			Le masque d'acier (Mickey	Walt Disney	1
					L'aventure commence dans les livres (□) (□ .) (O.) (□ ..) (O..) (△ .)	Walt Disney	8
					Faites vos voeux	Walt Disney	4
					Grand Loup (Père Noël!) (brûle les planches)	Walt Disney	2
					Tic Tac et les dindes!	Walt Disney	4
					Dingo insiste	Walt Disney	

Pour les Enfants (8-13 ans)

Titre	Année	Editeurs	Périodicité	Tirage	Contenu	Auteurs	Planche
Pif-gadget	1945	Vaillant	Hebdo	476,506	<u>No 309</u>		
					Sports d'hiver (Une aventure de Pif)	T. Cance	4
					Pastilles	Martial	1
					Pifou ...	R. Mas	1
					Dicentim, le petit franc: l'épée de dame Oclèce	J. Kamb	4
					Loup-Noir (Le rendez-vous de Shorty)	J. Ollivier Kline	10
					Fanfan La Tulipe (Les 2 messagers)	Sani Gaty-Nortier	16
					Enigme (Sur la trace du voleur)	Moallic et Crespi	1
					Muzo veut grandir	J. Nicolaou	2
					La Famille Fohal	Fohal-Christine	1
					Léo	R. Mas	1
					Horace, le cheval de l'Ouest	Poirier	1
					Surplouf et ses Corsaires (Une traversée agitée)	Cézard	7

Pour les Enfants (8-13 ans)

Titre	Année	Editeurs	Périodicité	Tirage	Contenu	Auteurs	Planches
J'aime lire	1977	Bayard-Presse	Mensuel	70,000	No 34 Spécial (1979)		
					A la Bonne Fourchette (Le grand débordement!)	Jackie Cohen Bernadette Despréз	10
					No 33 (1979)		
					A la Bonne Fourchette (Les Canetons en Pompons aux pommes bonbons!)	Jackie Cohen Bernadette Després	10
					No 32 (1979)		
					A la Bonne Fourchette (La dent dure)	Jackie Cohen Bernadette Després	10
Okapi	1971	id.	Bimensuel	125,771	No 125 (1977)		
					L'insupportable Grabote et le lion Léonidas	N.C.	2
					Chouette de classe (Lâche-moi les tennis)	Claude Gaygnaire M.-Marthe Collin Mireille Espagne	4
					Une aventure au Moyen-Age (Les enfants de la lune)	Leigh Sauerwein Joseph Defossez	5
					Opapi et Omami au marché	P.K.A.	1
Astrapi (Astrapan)	1978	id.	Bimensuel		No 3 (1978)		
					Les copains des Tilleuls (Pas de chance, Nathalie!)	Christine Rohmer	2
					Les Jacopo au Japon		4
					Touffu (Le chien sans chaîne)		1

Pour les Enfants (8-13 ans)

Titre	Année	Editeurs	Périodicité	Tirage	Contenu	Auteurs	Planch
Goldorak	1979		Bimensuel		No 20		
					La taupe de Vega		16
					Malabar-Fric-Frac		1
					Une aventure de l'incroyable Hulk		4
					No 6		
					Les otages		12
					Goldorak - Sauvés!		8
					DAEL, l'étranger	Nansot	4
Mic-Mac	1979		Mensuel québécois		No 1		
					Le joyeux Mic-Mac (*)	J. Bello, Assiniwi-Carrier	6
					Eglantine et Maganë (**)	R. Parent, C. Gervais	3
					Les naufragés de l'espace (***)	Vinh	3
					Les voyages de Guy L'Hiver et de son fidèle sac à dos Médor	J. Bello	1
					Une équipe du tonnerre	R. Parent, M. Masson, C. Gervais	
					Il était une fois dans les buts	R. Parent, M. Masson, C. Gervais	1
					No 3		
					(*), (**)		
					Colonel Kaboul (+)	Rossini	1
					Carnaval de Rio	J. Bello	1
					Maximin	Lema	3

Pour les Enfants (8-13 ans)

Titre	Année	Editeurs	Périodicité	Tirage	Contenu	Auteurs	Planch
Mic-Mac (suite)	1979		Mensuel québécois		<u>No 2</u>		
					(*) (**) (***)		
					Cyrius et Géraldine (°°)	Gérod	1
					Perdu au Sahara	J. Bello	1
					Parlons donc d'équipement	C. Gervais J.M. Masson R. Parent D. Gilair	3
					<u>No 4</u>		
					(*) (*+) (+) (°°)		
					Réal (Grapette), Bonnin arbitre	C. Gervais M. Masson	4
					Les Mini-Jeux (X)	D. Gilair M. Salvastoufik	2
					Saturnin (O)	Gaboury	1
					Faux pas à Venise	J. Bello	1
					Capharnaüm	R. Parent	1
					<u>No 5</u>		
					(*) (+) (X) (O)		
					Capharnaüm (Le souffleur soufflé)	C. Gervais R. Parent	1
					Le tournoi Pee-Wee	C. Gervais M. Masson R. Parent S. Bériault (coul.)	4
					Promenade au zoo	J. Bello	1
					Cap sur New-York	J. Bello	5

Pour les Enfants (8-13 ans)

Titre	Année	Editeurs	Périodicité	Tirage	Contenu	Auteurs	Planches
Pistil			Hebdo		No 13		
					Pouce de Plein-Vent (↓)	Frank LeGall	2
					Les aventures d'Oreste (⊥)	René Dosne	1
					Les Pollux (⊤)		1
					Les montres de l'île (Z)	Pierre	2
					(-) Oxygène (Ca chauffe, place Jeanne-D'Arc)	R. Grenet	3
					Concours	Elisabeth Brio	4
					Petite Lune (--)	Witz	
					Le jardin de M. Cloche (Le potager rapide)	R. Lavigne	1
					Janotus, agent spécial (△)	Alain Dodier	2
					La légende du Croque-béton		6
					Dorothée et compagnie (↑)	P. Tranchand Patrick Rohap	1
					No 14		
					Marty et Titine (□) (⊥) (⊤) (Z) (-) (--) (△) (↓) (↑)	A. Dodier	1
					No 15		
					(□) (⊥) (⊤) (Z) (-) (--)		
					Avec ta pipe	Frank LeGall	1
					Eugène Duplumeau contre Salvador Picassac	P. Tranchand	5
					No 16		
					Enquête au poulailler	P. Tranchand	1
					No 17		
					Attention, chien mé-		1

Pour les Enfants (8-13 ans)

Titre	Année	Editeurs	Périodicité	Tirage	Contenu	Auteurs	Planches
Tintin	1949	Lombard	Hebdo	244,269	No 10		
					Alix, l'enfant grec (XX)	Martin, J.	
					Victor Schoelcher, l'homme qui vainquit l'esclavage	Coria Y. Duval	4
					Takata (X.)	Jo-El Azara Vicq	2
					Benjamin	Hachel	2
					La tribu terrible (÷)	Gordon Bess	1 1/
					Modeste Pompon (+-)	Dupont Degroot	1
					Comanche (Les shérifs)	Hermann Greg	3
					Alain Chevalier	Macherot	3
					Chlorophyle (Les croquillards)		
					Bob Morane (L'empereur de Macao)	W. Vance d'après H. Vernes	3
					Hypérion	Franz A. Duchateau	7
					Robin Dubois (.X)	Turk Degroot	1
					Corentin (Le poignard magique) (-X)	P. Cuvelier Greg	4
					Cubitus (+X)	Dupra	1
			Hebdo		No 15 11/4/78		
					Chick Bill (-+)	Tibet Greg	3
					La maison du plus fort	Forton	1
					Des chevaux et des hommes		
					(+-) (X.) (÷) (+X) (.X)		
					Gipsy Garden, elle va très bien... Merci...	Franz	4
					L'empreinte du crapaud		1
					Martin Milan (Adeline du bout de la nuit)	Godard	2
					Sauvez le président		2
					Arlequin (Les éléphants se plument à l'aube)	Dany Van Hamme	2

Pour les Enfants (8-13 ans)

Titre	Année	Editeurs	Périodicité	Tirage	Contenu	Auteurs	Planche
					<u>No 15</u> (suite)		
					Jugurtha (Les loups de la steppe) (Les cinq dernières flèches (+ +)	Franz J.V. Vernal	9
(Dindin) Tintin	1977				<u>No 48</u> 29/11/77		
					Chevalier Ardent (Les cavaliers de l'Apocalypse)	F. Craenhols	3
					Tom Applepie (Le royaume de l'Alligator)	Benn Vicq	4
					Rififi	B.Q.	2
					Jonathan (Le berceau de Bodhisattva) (+ +) (+-) (=X) (-+) (XX) (+X)	Cosey	3
					L'attentat à Fieschi	Franz Y. Duval	4
Lili Aggie	1949	Société parisienne d'édition	Mensuel		<u>No 5</u> oct. 78		
					Lili dans la jungle		12
					Un travail de géant	J. Trubert	4
					Mam'Zelle Coccia	Gen-Clo	4
					Aggie et Baby Lou	Pascal	12
Spirou	1936	J. Dupuis Fils & Cie	Hebdo	172,735	<u>No 2130</u> 08/02/79		
					Sophie (L'avion supersonique	Jidéhem Vicq	8
					Bidouille et Violette	Hinfing ?	1
					La mouette	Victor Hubinon	2
					Sammy (Le grand frisson)	Berck Cauvin	2
					Gil Jordan (Entre deux eaux	Tillieux Gos	2
					Les indésirables	D. Kox	1
					Les malheurs de Zowie	Besse Darasse	3

Pour les Enfants (8-13 ans)

Titre	Année	Editeurs	Périodicité	Tirage	Contenu	Auteurs	Planches
Spirou (suite)	1936	J. Dupuis Fils & Cie	Hebdo	172,735	No 2130 (suite)		
					Jacques LeGall	M. Tacq	1
					L'oeil de Kalli	M. Tacq	3
					Isabelle	Franquin Delporte	1
					Les Tuniques Bleues (Rumberley)	Lambil Cauvin	1
					Chiwana (Le fauve et l'enfant	Mallik	4
					Les petits hommes dans les griffes du seigneur	Seron Mittei	2
					Natacha et les petits miquets	François Walthéry (des.) Mittei et Walthéry (scén.)	2
					Le candidat	Mallo Louarn	2
					Germain et nous	F.J. Th. Culliford	1

Pour les Enfants (8-13 ans)

Titre	Année	Editeurs	Périodicité	Tirage	Contenu	Auteurs	Planches
Francs-Jeux	1946	Ligue de l'Enseignement	Bimestriel	62,955	Des bandes dessinées, de l'humour et des activités éducatives.		
Amiscoop	1955	Office central de coopération à l'école (O.C.C.E.)	Mensuel	135,000	Des bandes dessinées, des idées de bricolage, d'activités.		
Lisette	1925	Montsouris	Hebdo	140,410	Des bandes dessinées, des activités, des jeux.		
Picsou Magazine	1972	Edi-Monde (Hachette)	Mensuel	414,497			
Pifou Géant	1975	Vaillant	Mensuel	200,000			
Hibou	1979	Héritage Inc.	Mensuel Vol. 1 No. 1		Un monde fantastique	Emily Hearn Mark Thurman	4
Vidéo-Presse	1971	Ed. Paulines	Mensuel	40,000 à 60,000			
			Vol. IX, no 7 Mars 1980		Alexis le Trotteur Braoul et sa Poule "Mic Mac"	Blaise•Bos Yves Perron	4 4

M. GEORGES DARGAUD
éditeur de "Tintin", "Pilote",
"le Journal du Manège enchanté"...

"La bande dessinée est une forme d'expression comme le cinéma et la télévision. Elle a des adeptes fervents"

M. DARGAUD dirige les Editions du même nom. Il publie les hebdomadaires Pilote et Tintin, le mensuel le Journal du Manège enchanté et l'Illustré du Dimanche, supplément hebdomadaire illustré d'un certain nombre de quotidiens régionaux. Il est également coéditeur du journal Record avec la Maison de la Bonne Presse. M. Dargaud est aussi administrateur de la revue mensuelle Mademoiselle Age Tendre.

D'autre part, M. Dargaud est président directeur général du groupe U.N.I.D.E., organisation de diffusion unique en France qui livre, chaque semaine, plus de 800 000 journaux à domicile.

Les Editions Dargaud publient des albums de bandes dessinées, en particulier les Aventures d'Astérix, qui ont connu récemment un succès considérable, et un magazine hebdomadaire pour la femme, Bonjour Bonheur.

Enfin, M. Dargaud préside le Groupement des journaux de jeunes.

— Vous éditez plus spécialement des journaux destinés à la jeunesse et des albums de bandes dessinées. Comment concevez-vous les rapports entre les deux?

— Les bandes dessinées qui paraissent dans un journal ne sont pas nécessairement éditées sous forme d'albums. La publication d'une bande dans un hebdomadaire doit d'abord s'intégrer dans le concept du journal et servir de banc d'essai

pour être plus tard éditée sous forme d'albums. On teste ainsi les réactions des lecteurs. Si la bande dessinée reçoit un accueil favorable, on étudie alors la possibilité d'en faire un album. Nous faisons très rarement une publicité importante sur le premier album d'une bande dessinée.

Nous sommes ainsi beaucoup plus sûrs de l'intérêt provoqué par la qualité de chacune de nos productions. Le succès est dorénavant certain et mérite tous les efforts de notre service de promotion.

C'est ce qui différencie nos productions de celles de la télévision qui bénéficie d'un support extraordinaire mais nous fait constater, trop souvent, la disparition de vedettes avec la même rapidité.

Je cite par exemple Tintin qui, depuis vingt ans, obtient un succès constant et dont les albums se vendent encore chaque année par centaines de milliers.

"Tous les cinq ans, les goûts de nos lecteurs changent"

– La bande dessinée pose-t-elle des problèmes particuliers?

– Certainement. Tous les cinq ans, les goûts des lecteurs de nos journaux changent. Il faut donc continuellement nous adapter à leurs goûts et tenir compte de leur évolution.

Nous avons constaté, ces dernières années, que la télévision a incontestablement orienté l'intérêt de la bande dessiné humoristique par rapport à la bande dessinée réaliste.

Nous constatons également que les goûts de nos jeunes lecteurs sont pratiquement les mêmes que ceux des adultes.

Au journal Pilote, les deux rédacteurs en chef, René Goscinny et Jean-Michel Charlier, se complètent harmonieusement. Il conçoivent le journal en intégrant des styles différents pour chaque série de bandes dessinées, tout en donnant à Pilote un ton, un style, une écriture qui lui sont personnels.

— Les adultes lisent-ils les bandes dessinées?

— Bien sûr, et ils sont aussi enthousiastes sinon plus que les jeunes. La bande dessinée est une forme d'expression comme le cinéma ou la télévision. Elle a des adeptes fervents parmi les personnalités les plus importantes des arts, des lettres, de la politique, des éducateurs, et forcément aussi des indifférents. Mais les enthousiastes n'ont pas d'âge, ce sont vraiment des jeunes de 7 à 77 ans.

"Les bons dessinateurs sont débordés de travail"

— Comment recrutez-vous les dessinateurs?

— Le recrutement est, bien entendu, très délicat. Les bons dessinateurs sont débordés de travail et sont engagés dans des séries qui les absorbent complètement. Il n'en reste pas moins vrai que, depuis quelques années, il se crée autour des maîtres du dessin animé français, tel par exemple Uderzo, une école que nous aidons le plus possible en orientant les jeunes qui ont la vocation du dessin animé.

Nous constatons, d'ailleurs, que Bruxelles, qui avait bénéficié après la guerre du rayonnement d'Hergé, n'est plus le seul centre créateur de la bande dessinée, et que Paris va dorénavant jouer un rôle éminemment important.

— Pourquoi Chouchou a-t-il été un échec?

— Il est difficile de le préciser. Le titre a peut-être desservi ses promoteurs. On pouvait le juger comme quelque peu équivoque. Les bandes publiées étaient peut-être trop réalistes, le ton, le style manquaient peut-être d'unité. Tout cela est bien difficile à préciser.

En ce qui me concerne, je me suis associé à cette tentative qui avait le mérite d'être originale, comme tout ce que lance Daniel Filipacchi, et cette tentative a enrichi mon expérience.

J.B.

MLLE JANINE COLS
rédactrice en chef de "Perlin et Pinpin",
"Fripounet et Marisette",
"J2 Jeunes", "J2 Magazine"

"Le journal doit présenter l'actualité. Une enquête nous a montré combien les jeunes y étaient attentifs"

En face d'elle, sur le mur, deux dessins d'enfants. Elle a le geste, le sourire et la parole ouverts et faciles des Toulousains, l'abord dynamique et sympathique. Mlle Cols, autrefois secrétaire générale du mouvement Coeurs Vaillants - Ames Vaillantes, est aujourd'hui rédactrice en chef des journaux de jeunes et d'enfants de la rue de Fleurus: Christiane, J2 Jeunes, J2 Magazine, Fripounet et Marisette, Perlin et Pinpin.

— Le mouvement Cours Vaillants - Ames Vaillantes collabore à la rédaction de vos journaux; n'y a-t-il pas parfois une tension entre les exigences du mouvement et celles d'un journal?

— Entendons-nous bien. Ce mouvement a une pédagogie "de masse". Nous ne rencontrons donc pas les difficultés qui pourraient surgir avec les mouvements aux structures strictes, qui auraient un langage propre, des rites, etc. Le mouvement "Coeurs Vaillants" prend l'enfant où il est, suscite son intérêt, pour le mener à diverses découvertes et à une vie chrétienne avec les autres. Un journal catholique a-t-il un autre but?

La collaboration du mouvement aux publications

D'autre part, le mouvement ne collabore pas à Christiane, qui, du reste, n'est pas un journal de masse.

Il collabore étroitement à la rédaction des autres journaux. Perlin et Pinpin est pris totalement en charge par l'équipe des 6-8 ans. J2 Jeunes, J2 Magazine, Fripounet et Marisette ont chacun au sein de leur rédaction un représentant

des équipes nationales. Nous attendons de ces représentants qu'ils nous apportent l'écho des préoccupations des jeunes. Ils voyagent beaucoup en France, organisent des débats, proposent des activités, répondent au courrier. Ils font partie de l'équipe de rédaction et ne se contentent pas d'apportc dans les réunions périodiques une vue extérieure et momentanée. Ils sont aussi capables d'ailleurs de signer un "bon à tirer"! La vie d'équipe est sympathique. Les problèmes s'y résolvent aisément, la complémentarité entre journalistes et responsables du mouvement s'avère très riche et compense largement les quelques tensions inhérentes à toute vie en commun.

— Comment sont composées les équipes de rédaction de J2 Jeunes, J2 Magazine et Fripounet?

— Elles comprennent chacune un aumônier, un secrétaire de rédaction professionnel, un responsable du mouvement, un journaliste, un metteur en pages. De plus, nous employons une trentaine de pigistes, dont certains très réguliers, et une cinquantaine de dessinateurs.

— Les dessinateurs suivent-ils aussi la ligne pédagogique choisie pour le journal?

— Il y a des pages de détente pure dans ces journaux; ainsi les bandes dessinées. Certaines pourtant viennent illustrer tel ou tel aspect du thème du mouvement — cette année, la réussite. Il est facile de choisir des personnes ou des événements qui correspondent à ce thème. Nous refusons parfois des dessins qui ne nous semblent pas adaptés à l'âge ou qui risquent d'étonner certains éducateurs et plus encore certains parents.

— Certaines bandes dessinées de J2 Jeunes et J2 Magazine content un événement d'actualité. Pourquoi?

— L'ensemble du journal part de l'actualité: scientifique, technique, culturelle; certaines pages traitent des événements les plus récents.

J.C.

M. PAUL WINKLER
éditeur du "Journal de Mickey"

"J'estimais que le climat sain et poétique de l'univers créé par Walt Disney se prêtait particulièrement à un journal de jeunes"

M. Paul Winkler est l'éditeur du Journal de Mickey, dont le tirage est le plus fort des journaux d'enfants. Il est également à la tête d'Opera Mundi, agence de presse spécialisée dans la production et la diffusion de bandes dessinées, formule que cette agence a été la première à introduire dans la presse quotidienne française et européenne. Il est par ailleurs vice-président du Groupement des Journaux de Jeunes. Mme Winkler est directrice de Mickey.

"Nous avons rompu avec des traditions quelque peu vieillottes"

— A quoi a tenu le très grand succès de Mickey, lors de son apparition en France?

— Il est très difficile de vous dire à quoi a tenu ce succès. Le mieux est de reprendre ce qu'a écrit le numéro de Fiction de juillet 1961, au sujet des journaux publiés avant-guerre, époque que cette revue considère comme "l'âge d'or de la bande dessinée": "Les dessins étaient très souvent remarquables et généralement de grand format. Il y avait dans la plupart de ces récits une naïveté, mais aussi une poésie que l'on ne retrouve plus dans les comics actuels. La majorité des bandes dessinées étaient d'origine américaine, mais certaines étaient l'oeuvre de dessinateurs européens."

La science-fiction avait une grande part dans ces récits illustrés et il est certain que beaucoup de lecteurs et même d'auteurs ont été influencés dans leur jeunesse par ces remarquables "comics".

Après 1934, année du lancement du Journal de Mickey, on a assisté à la floraison de nouveaux hebdomadaires pour les jeunes. Je vous signale d'ailleurs, parmi ces hebdomadaires, Robinson et Hop-là, deux journaux que je n'ai pas fait reparaître après la guerre. (Robinson, dont le slogan de lancement était: "hebdomadaire pour les jeunes de 6 à 66 ans", se rangeait immédiatement après le Journal de Mickey au plan du tirage.) Nous avons rompu, je crois, avec les traditions quelque peu vieillottes des journaux de jeunes établis jusqu'alors.

Le public a été sensible à cette bouffée d'air frais que nous lui avons apportée et nous a suivis. Ainsi le tirage de Mickey s'est aussitôt stabilisé à 500 000 exemplaires. Il est vrai que les journaux qui ont été créés dans le cadre de la vague déclenchée par Mickey ont connu des tirages de 100 000 à 250 000 exemplaires, Robinson de 350 000 exemplaires.

"Mickey représentait le petit qui n'a pas peur des grands"

A l'aspect "bande dessinée", largement développé dans Fiction, j'ajouterai que le contact rédactionnel que nous avons établi avec les lecteurs dès le lancement du journal a été, à mon avis, un important élément de succès. Tout en essayant d'être aussi distrayant que possible, nous avons cherché à être en même temps constructifs (pour ne pas dire "éducatifs") sur de nombreux plans. Nos lecteurs et leurs parents nous en ont su gré.

D'ailleurs, si j'ai choisi le personnage de Mickey comme symbole du journal, c'est précisément parce que Mickey représentait "le petit qui n'a pas peur des grands", celui qui vient toujours à la défense des persécutés et réussit à vaincre, plus à l'aide de son astuce et de son intelligence que grâce à sa force. Ce à quoi correspond d'ailleurs la devise du Club Mickey: "Droit et Adroit", créée dès le début du journal.

— Quel rôle a-t-il joué dans l'évolution de la presse enfantine?

— A l'heure actuelle encore, le tirage du Journal de Mickey est au premier rang. Mais il est certain que tous les autres hebdomadaires de jeunes qui font partie actuellement du Groupement des Journaux de Jeunes (à l'exception de Top, Salut les copains et Mademoiselle Age Tendre) ont adopté des variantes des nouvelles formules lancées en 1934-1936.

Sous le patronage de Walt Disney

— Y a-t-il eu une évolution de Mickey depuis sa fondation?

— Bien sûr, le Journal de Mickey a beaucoup évolué depuis sa fondation. Il était imprimé avant guerre en typographie; il est tiré actuellement en héliogravure. Les numéros actuels sont plus fournis et ils contiennent une proportion nettement plus considérable de matières "Disney". Mais l'inspiration générale est restée identique: nous essayons de distraire les jeunes dans un climat de bonne humeur et d'optimisme, en évitant toute vulgarité.

— Mickey est international: comment sont choisies, adaptées les bandes dessinées? Certaines sont-elles réalisées en France?

— Michey est en effet international et il existe des journaux autorisés par la Société Walt Disney dans de nombreux pays, mais leurs conceptions rédactionnelles varient énormément d'un pays à l'autre. Toutefois, le Journal de Mickey a été la toute première publication Walt Disney. Il n'en existait nu'le part auparavant, dans aucun pays, même pas aux Etats-Unis. Si j'ai eu l'idée de placer notre journal sous le patronage de Walt Disney, c'est parce que j'estimais que le climat à la fois sain, divertissant et poétique de l'univers créé par lui se prêtait tout particulièrement au lancement d'un journal pour jeunes. Au départ, nous nous sommes contentés de publier une seule page Disney dans le journal, tout en nous servant du personnage de Mickey pour animer nos différentes rubriques rédactionnelles. Par la suite, les studios de Burbank, en Californie, ont créé un plus grand nombre de séries dessinées ayant des personnages de Disney comme héros et nous en avons créés nous-mêmes en coopération avec les services Disney. Ainsi "Mickey à travers les âges" est conçu toujours par notre rédaction et dessiné en France.

Il est difficile de répondre à la question: "Comment sont choisies et adaptées les bandes dessinées?" Elles sont choisies et adaptées comme toute matière rédactionnelle, selon le procédé habituel à tous les journaux, à la suite de longues discussions en conférences de rédaction. Il est difficile d'en donner une description simple. Nous avons certains critères rédactionnels que nous appliquons régulièrement à la matière choisie ou produite sous notre contrôle.

— Quelle est la diffusion de Mickey?

— Pour la période de septembre 1965 à août 1966, la moyenne de la diffusion totale a été de 375 244 exemplaires (plus environ 50 000 albums reliés, contenant chacun 17 ou 18 exemplaires), correspondant à une moyenne de tirage de 464 985 exemplaires par numéro. Il s'agit là de notre dernier O.J.D. qui nous place, comme avant-guerre, en première position.

"L'âge moyen des lecteurs se situe entre 12-13 ans"

— Quel est l'âge habituel des lecteurs de Mickey?

— Ils s'échelonnent entre 6 et 18 ans. Les journaux de jeunes n'étant pas soumis à l'enquête C.E.S.P., il n'est guère possible de donner des indications venant de sources extérieures, mais, d'après nos sondages particuliers, l'âge moyen de nos lecteurs se situe entre 12 et 13 ans.

— Pour quelle raison Mickey inspire-t-il un sentiment de sécurité aux parents?

— C'est sans doute parce que nous cherchons à inculquer certains bons principes aux jeunes tout en évitant de les ennuyer. De nombreux parents sont d'ailleurs des lecteurs d'avant-guerre, et ceux-là généralement nous lisent encore. J'ajouterai que l'auto-censure rigoureuse à laquelle nous soumettons notre partie rédactionnelle s'exerce également à l'égard de notre partie publicitaire. Nous refusons impitoyablement toute publicité de mauvais goût, incitant à la violence ou profitant de la crédulité des jeunes.

— Y a-t-il une pédagogie propre à votre journal?

— Effectivement, il y a une pédagogie propre à Mickey, mais elle est fondée, sur une série d'impondérables. Avant tout, nous essayons d'éduquer les jeunes sans jamais leur donner l'impression que le journal est la prolongation de l'enseignement scolaire. Nous pensons qu'une atmosphère de détente et de bonne humeur ne va pas à l'encontre des buts moraux poursuivis, et qu'en fin de compte la saine distraction, si elle évite d'être "prêchi-prêcha", est beaucoup plus appréciée par un large public que la recherche du sensationnel et l'excitation des mauvais instincts.

J.P.

Presse-actualité, Maison de la Bonne presse, La presse des 4-20 ans, Revue de l'information, mars 1967, No 33, Paris.

3.3.2 Monographies

OEUVRES	AUTEURS	PAGE
Alix	Jacques Martin	103
Astérix	R. Goscinny et A. Uderzo	140
Boule et Bill	J. Roba	164
Chick Bill et Ric Hochet	Tibet et Duchâteau	186
Gaston Lagaffe	A. Franquin	213
Lucky Luke	Morris	226
Peanuts	Schulz	235
Philémon	Fred	249
Schtroumpfs	Peyo	265
Johan et Pirlouit		
Benoît Brisefer		
Tintin	Hergé	287
Jo Zette et Jocko		
Quick et Flupke		
Yakari Buddy Longway Jonathan	Job et Derib	307
Go West		

R.A.E: Pour une didactique de l'expression et de la communication écrite au primaire par la Bande dessinée.

JACQUES MARTIN

Université de Sherbrooke
Février 1979

Conception: Lina Thériault
Dactylographie: Joane Gagnon

Jacques Martin

Jacques Martin est né à Strasbourg le 21 septembre 1921, d'un père ancien pilote de chasse, membre de l'escadrille de Guynemer, qui, avec quelques compagnons d'armes, fonda une petite compagnie aéronautique, la cidna, plus tard reprise par Air-France.

Ce père, pilote de ligne, puis chef-pilote, disparut le 19 décembre 1932. Martin avait 11 ans.

Après avoir erré de collège en lycée, le jeune Martin se retrouva à l'école des Arts et Métiers de Lyon, bien décidé à décrocher un diplôme d'ingénieur.

Vint la guerre, l'Occupation, il fit partie d'un maquis, mais dut chercher refuge dans le midi. Il travailla dans une usine d'aviation près de Cannes, puis fut pris en 1943 par le S.T.Q. et envoyé aux usines Messerschmidt d'Augsbourg.

Son temps d'exil lui avait donné le goût d'écrire. A son retour, on lui offrit une place dans un atelier de dessins animés. Il y demeura peu, passa, à la publicité, excellente école forçant à trouver du neuf.

En 1946, Martin songe à fonder un journal mais son projet avorta.

Le temps des recherches commence - période de Marleb (Martin et Leblicg).

Les premières oeuvres ont subi l'influence d'Hergé. Les sénarios et les personnages lui doivent davantage: au héros enfantin, type Tintin. Marleb associe un adulte un peu gauche, un capitaine Haddock qui aurait les traits de monsieur Legrand, le père de Jo et Zette, tandis qu'il remplace le fidèle Milou par un chat blanc baptisé Mine.

Dessinateur de valeur, Martin se cherchait un style, une orientation. Ce contenu s'était balancé entre trois pôles d'admiration: Hergé, Jacobs et Alex Raymond.

Successivement, il s'inspira du graphisme de ses maîtres avant d'adopter le style qui lui est propre et qu'il développera par la suite dans Alix et Lefranc.

Scénariste, J. Martin est un auteur complet de B.D. Il ne travaille pas en collaboration avec un scénariste. Il appartient au groupe d'auteurs qui, comme Hergé et Jacobs, sont leurs propres scénaristes.

Martin est un romancier qui a choisi de s'exprimer par le crayon et non par la plume. Chacun de ses albums est un roman complet où l'articulation des faits, la peinture d'un caractère, l'illustration d'une époque, la psychologie du héros, et les problèmes soulevés l'emportent. Ce romancier sait inclure dans le récit des cases inutiles pour l'action, mais qui révèlent un état de fait, qui vont au-delà du simple écrit.

Le scénariste Martin est un disciple de Flaubert, en qui il voit l'un des plus grands auteurs, et un maître de l'écriture. Il a encore hérité le goût de la correction et de la concision. Si l'on compare les deux textes d'Alix l'intrépide, on remarque de multiples corrections qui vont toutes dans la voie de la clarté et du pittoresque.

Par le jeu des suppressions et des additions, le texte original se transforme, le caractère romanesque s'accentue, les notations se précisent.

Dans les premiers albums, les intrigues sont touffues à plaisir, les épisodes se bousculent, et ballottent Alix d'un péril à un autre. Mais dès le quatrième album La Tiare d'Oribal, l'intrigue se simplifie, les événements font place à la peinture des caractères qui se heurtent. Les personnages ne seront plus les mêmes à la fin du récit qu'au début.

L'oeuvre de Martin peut s'ordonner en trois groupes: un premier que l'on peut appeler le cycle d'Arbacès, où l'auteur se cherche et se définit.

Le second sera le cycle historique où le talent s'affirme et se maîtrise et le dernier, un cycle où l'on reprend des thèmes déjà exploités, mais en les

simplifiant, et en leur donnant une coloration nouvelle: celle du fantastique.

Le cycle d'arbacès:	Alix l'Intrépide	(1948)
	Le Sphinx d'or	(1949)
	L'Ile maudite	(1951)
	Le Tiare d'Oribal	(1955)
Le cycle historique:	La Griffe noire	(1958)
	Les Légions perdues	(1965)
	Le Dernier Spartiate	(1966)
	Le Tombeau Etrusque	(1967)
Le cycle fantastique:	Le Dieu sauvage	(1969)
	Iorix le grand	(1972)
	Le Prince du Nil	(1974)
	Le fils de Spartacus	(1975)

La naissance d'Alix

Alix est né par hasard et sans préméditations au printemps de 1948. J. Martin, prenant contact avec Raymond Leblanc, lui soumit une planche d'essai, la mise en dessin du début de Ben Hur. Ceci afin de montrer ce dont il était capable, la voi dans laquelle il pensait se diriger. Mais sans aucunement penser donner une suite à ce récit, ou à ce personnage.

En août, Leblanc envoya sa planche à l'impression et J. Martin dut continuer, en improvisant perpétuellement, avec de temps à autre des rappels de Ben Hur, et quelques erreurs ... Et sans se douter que le personnage ainsi lancé allait non seulement prendre vie, mais encore devenir un des grands héros de la bande dessinée.

L'univers d'Alix. Où se situa les divers albums.

Alix l'Intrépide →	Orient et Rome
Le Sphinx d'or →	Gaule et Egypte
L'Ile maudite →	Carthage et dans l'Atlantique
La Griffe noire →	Pompéï et Afrique Centrale
Les Légions perdues →	Gaule
Le Dernier Spartiate →	Thrace
Le Tombeau Etrusque →	Toscane
Le Dieu sauvage →	Lybie
Iorix le grand →	Confins septentrionaux de l'empire
Le Prince du Nil →	Egypte

Martin rêve de promener Alix hors des frontières de Rome, de pousser toujours plus loin cette confrontation de deux mondes et de deux civilisations: Dans le Fils de Spartacus, je vais décrire Rome, un aspect de la misère à Rome.

Le spectre de Carthage verra le retour de Brutus défiguré par l'aigle dans le Tombeau étrusque, ce sera un thriller (roman de sensations fortes). Ce sera aussi le moyen de montrer la fin de Carthage.

J'aimerais envoyer Alix aux Indes. A cette époque, les Romains y avaient des comptoirs sur la côte sud, à Arikamaddu par exemple. Mais je suis arrêté par le manque de documentation concernant les costumes, les armes, le décor.

Il y aura Le lac sacré avec les prêtresses de l'île de Sein, aux pouvoirs extraordinaires, venues peut-être d'Egypte. Elles vont amener Alix dans la forêt de Brocetiande, le droguer, l'amener à revoir son propre passé qu'il ignore, à découvrir son avenir. Alix se laissera subjuguer, ce sera Enak qui le sauvera.

J'ai songé à un Alix seul sur une île, à la Tour de Babel. Je voudrais l'envoyer en Chine. C'est l'époque où les deux empires marchent l'un vers l'autre, se cherchent à travers l'Asie centrale. C'est aussi l'époque de cet empereur qui fut pour moi le sommet du despotisme. Il eut l'idée de faire peindre une montagne en rouge. Et son tombeau enfermait une image du monde, avec des mers, des lacs et des rivières de mercure, des montagnes de marbre, des forêts en émail et en filigrane. Et des arbalètes dans les couloirs pour tuer les intrus.

Et Alix en Amérique du Sud ... A l'époque où les Mayas commencent à s'organiser.

Le rôle d'Alix

Alix Gracchus, depuis son adoption par le gouverneur de Rhodes, est un anti-Astérix. Ce dernier est une caricature assez féroce du Français moyen, présenté comme braillard, obtus, chauvin, fermement persuadé que celui qui tape le plus fort à raison, attaché au passé, et rappelant toujours qu'il a fait Gergovie. Ce Gaulois on le retrouve avec Iorix, qui de plus se prend pour Napoléon et rêve, avec une seule légion, la conquête de la Gaule.

Historiquement, et n'en déplaise aux celtisants fervent, le personnage est vrai. La Gaule s'est très vite associée à Rome. On parle d'irréductibles, mais sous Auguste 12000 hommes suffisaient pour maintenir la Gaule dans l'Empire. Ce n'était pas la force des armes qui agissait. Ce fut autre chose, la politique intelligente de César. Il fut un grand massacreur, cruel non par goût mais par politique, capable de faire vendre un peuple entier comme esclave, ou de faire couper le poing droit à tous les hommes valides d'une cité prise d'assaut. Mais, quand il prendra le pouvoir, il enlèvera leurs droix aux Romains pour les donner aux Gaulois, aux Germains, aux Espagnols qui le suivaient, dont ce fut la revanche. Les vaincus se découvraient citoyens, et non plus voués à l'asservissement et au pillage. Les Gaulois oublièrent les premiers, ils étaient au Forum et au Sénat, ils partageaient la victoire de César.

Pour trouver l'équivalent de cette révolution, il faudrait imaginer un Bonaparte revenant d'Egypte à la tête d'une armée d'Italiens, de Français, d'Egyptiens et de Soudanais, nommant dans l'armée, la magistrature et le Sénat des gens nés à Turin, à Milan, au Caire et à Karthoum.

On ignore que très vite l'empire ne fut plus gouverné par des Romains. Les premiers Césars sont originaires de Rome, mais les Flaviens sont Italiens, les Antonins Espagnols. Et après! ... Il y eut des empereurs syriens, des empereurs carthaginois: Septime Sévère et Caracalla qui faisait élever des statues à Hannibal, Philippe est un arabe et Maximin un Goth. Rome aurait eu des empereurs nègres si l'empire en avait compris.

C'est cela que représente Alix, cette extraordinaire faculté d'assimilation qui perce dans Rome à l'époque de César, quand le pouvoir échappant à l'oligarchie, trouvant sa raison d'être dans le pillage des provinces, y substitua un gouvernement plus acceptable. Alix annonce ces barbares devenus consuls, généraux, ministres qui, durant les derniers temps de Rome, fascinés par l'image de la ville la défendront et se dévoueront à elle comme ne le feront plus les Romains eux-mêmes. La fille du Vandale Stilichon épouse le fils de Théodose 1er, le Franc Banto sera grand-père d'un empereur. Rufin et Stilichon gouverneront l'empire, avec sous eux d'autres Barbares qui tiennent l'empire debout et en défendent les frontières. Mieux, Athaulf, le beau-frère d'Alaric qui prit Rome et la pilla, veut, avec la force des Goths envahisseurs, relever le nom de Rome et en devenir le restaurateur.

Alix est donc assimilé et son rôle d'agent de César, puis d'envoyé extraordinaire n'a rien d'étonnant. Un jeune romain de son âge et de son rang ne suivant pas les cours des rhéteurs. Dès seize ans on l'attachait à un homme d'état qu'il ne quittait plus, apprenant sur le vif les jeux de la politique et du gouvernement, ainsi que les scandales, la corruption et le prix auquel se vendait un vote, un jugement, une conscience. Ces jeunes gens mûrissaient fort vite.

Pour un jeune praticien Alix manque d'esclaves et de clients. Son père adoptif était gouverneur. Mais admettons qu'il ait longtemps vécu hors de Rome et négligé de se constituer une clientèle et qu'Alix n'ait pas songé à s'en former une. Reste qu'avec sa fortune, même médiocre, il devrait avoir au moins une maison à Rome, une autre à la campagne, une soixantaine d'esclaves, un précepteur grec pour Héraklion, et quelques servantes.

On aimerait savoir quelle est sa culture. Petit esclave en Orient jusqu'à seize ans, il en a gardé la compassion pour ceux qui connaissent le même sort. Il est envers eux pitoyable non par raison, mais pour avoir connu leur misère. Mais qui le forma? Il sait lire, écrire, il parle plusieurs langues. Sans doute fut-il esclave domestique, chargé de fonctions moins serviles, de ceux que le maître faisait instruire et former, en vue de les vendre un jour comme grammairiens ou scribes.

A Rome il vit un peu en marge. Il ne peut se mêler aux élégants, aller aux bains de Baies, et il devra se contenter, pour passer le temps, de séduire les jeunes filles de la plèbe. Car si la vie mondaine commence Alix s'en tient à l'écart. On ne le trouvera pas près de la Lesbie de Catulle.

Quelle fille l'attirera? Pas une de celles qu'on paye un quart d'as, ou de celles qu'on trouve dans les tavernes, juste bonnes pour une nuit. Alors la fille d'un fonctionnaire, ou une de ces jeunes romaines de province, filant la laine au coin du foyer? Il la rencontrera certainement, car il ne fréquente que des gens impeccables, vrais Romains de Plutarque.

Les personnages

Alix

Ses origines sont bien romanesques. Son père Astorix fut attiré dans un guet-apens par un officier romain qui le vendit, lui et les siens, à des marchands phéniciens. Esclave des Parthes à Khorsabad, Alix, libéré, sera adopté par Honorus Galla, gouverneur de Rhodes, celui-là même qui fit son malheur.

Assez bizarrement, Alix devenu Alix Gracchus, a oublié, dans Iorix le grand, ce qui est arrivé à ses parents:

Mon père a dû faire partie de cette légion ... ou a été déporté en Syrie, je ne sais: car lorsque j'ai perdu mes parents je me trouvais dans cette région.

Depuis il retrouva sa tribu, dont il céda le commandement à son cousin Vanik.

Il mit longtemps à trouver son visage, à passer du petit esclave efflanqué aux joues creuses, au jeune Romain athlétique, coiffé comme les statues. Il est devenu si Romain qu'on ne l'imagine pas autrement que sous la toge et la tunique.

Son caractère est un peu trop parfait. On ne lui voit guère de défauts, ni même de faiblesses. Il est brave, loyal en amitié, intelligent, beau, il a tout pour plaire. Et de fait il plaît.

Vers 1965, comme les consignes et interdits des éducateurs professionnels pesaient moins lourd, Martin put nous montrer les jeunes filles qui s'intéressent au jeune homme. Et la liste est déjà longue.

Il y a d'abord la reine Andréa, qui le subjugue. Elle lui parle nettement, une fois qu'elle l'a sauvé de ses soldats: Si tu n'as pas la reconnaissance du coeur, aie au moins celle du corps...

Tout porte à croire qu'Alix s'est soumis, avec peut-être un peu de terreur, car par la suite le comportement de la reine n'est pas celui d'une femme dédaignée. Quand elle menace Alix de le faire tuer avec les esclaves, et que le jeune homme s'enfuit, et s'en va les soulever, elle crie: Insensé! Je ne t'aurais pas tué, je t'aurais sauvé de toute façon ...

Puis il y eut dans Le Tombeau étrusque Lidia, la soeur d'Octave, puis Héra, la jeune cyrénéenne qui lui voue un sentiment complexe d'amour-haine, Ariela dans Iorix, qui, selon les moeurs du temps n'a pas partagé que sa caravane, mais dut entrer dans son lit. Et enfin la princesse Saïs. Et cette fois plus d'équivoque possible. On la voit se jeter au cou d'Alix en criant: - Oh! que nous allons être heureux.

Ce que le jeune homme accepte avec étonnement et ravissement.

César

Il n'apparaît que dans Alix l'intrépide, Le Sphinx d'or et Les Légions perdues. Mais son ombre plane partout, que ce soit dans Le Prince du Nil ou dans le Tombeau étrusque. Il s'est fait le protecteur d'Alix. Par politique, Alix étant un témoin gênant pour un client de Pompée. Depuis une certaine amitié semble naître entre eux. Sans doute parce que César voit en Alix le Gaulois rallié à Rome, avec lequel il soumettra bientôt l'aristocratie.

Enak

C'est un petit orphelin d'Alexandrie que Josah, le marchand de Judée, envoie vers Alix pour l'assister. De là naît un compagnonnage, puis une amitié fraternelle quand, Josah mort, Enak ira rejoindre Alix à Carthage.

Enak fut longtemps le talon d'Alix et Martin ne l'épargne guère. Pendu par Arbacès au dessus d'une fosse pleine de rats affamés dans le Sphinx d'or, rependu par le même au dessus de glaives dans Le Dernier Spartiate.

Depuis il a vieilli, c'est un garçon de seize ans, capable de se défendre, qui protège Héraklion, qui se bat comme un homme dans Les Légions perdues, victime encore dans Iorix, mais d'une blessure au combat. Son rôle de victime diminue avec le temps. Dans La Griffe noire il est capturé par des indigènes qui le brutalisent, mais Alix, jouant à Tarzan, le sauve au vol. Et dans Le Dernier Spartiate s'il est fouetté, Alix est frappé, fouetté, martyrisé, enchaîné, cent fois plus malmené.

Dans Le Prince du Nil, il joue un rôle peu reluisant. Devant la faveur du Pharaon son ami lui importe peu. Bizarrement il paraît rajeuni, ce n'est plus le jeune homme athlétique des albums précédents, mais un jeune garçon aux membres frêles. Tout comme s'il avait rajeuni de trois ans, ou que les aventures ne nous sont pas narrées dans l'ordre chronologique.

Quoiqu'il en soit il est bien prêt d'abandonner Alix à son triste sort. Et la princesse Saïs ne le ménage pas: Combien sont grandes aussi la félonie et la lâcheté, malgré ton jeune âge!... Il a donc suffi qu'un Pharaon, perdu sur une île t'enivre d'honneur et de luxe pour que du sacrifies une aussi longue amitié. C'est infâme!...

Mais dans Le Lac sacré c'est lui qui sauvera Alix.

Un chapitre intéressant est celui des relations entre Enak et Arbacès Visiblement Arbacès s'acharne sur le garçon par haine d'Alix. Il sait que ce dernier résisterait à la menace et à la torture, mais qu'il n'accepterait pas qu'un enfant souffrît par sa faute. Enak est à ses yeux un instrument par lequel il peut agir sur son ennemi. Si dans L'Ile Maudite il propose qu'Enak soit sacrifié au Moloch c'est dans l'espoir qu'Alix, voulant le sauver, soit contraint d'abandonner sa tanière. Plus tard, au moment du sacrifice, s'il prend plaisir à annoncer au garçon qu'on va le brûler vif, s'il le menace du fouet, c'est par rage. Sa manoeuvre semble avoir échoué, il sent que sa faveur est menacée, que Sardon peut le faire mettre à mort sur le champ. Il se venge alors de sa peur sur celui qui est entre ses mains.

Dans La Tiare il fait suspendre Enak au-dessus de glaives, exigeant le tiare royale comme prix de sa vie. La réaction d'Alix est intéressante: Le malheureux Enak! Inutile d'essayer de le délivrer, il serait tué avant que nous ayions pu arriver à lui ...

Il ne songe pas à l'idée de l'échange, et quand Oribal se propose de le faire, quelle est la réaction d'Alix?

Comment!?! Mais vous n'y pensez pas! Après avoir tant risqué, et si près du but!... Tout sacrifier en quelques instants!... Sans lutter! Sans tenter l'impossible!... Jamais!

Ce n'est pas là une réaction d'amitié exclusive. Et si par la suite le jeune homme s'engage seul dans la ville pour tenter de délivrer son ami, son comportement reste toujours sur le plan de l'amitié simple et normale.

Arbacès

Le Grec ou plutôt le graeculus, intrigant, retors et fourbe comme Ulysse, souple et retombant toujours sur ses pieds comme un chat; ennemi, puis allié de Marsalla et de Marcus, ami d'Alix et le trahissant, agent de Pompée, circulant au travers de l'intrigue, masqué, déguisé, mais actionnant tous les ressorts, manipulant tous les personnages, toujours souple , toujours fuyant, jamais servile cependant et gardant toujours sa liberté. Personnage qui bientôt rejettera toute allégeance et qui agira pour sa propre ambition et son propre profit. Image de ces Grecs astucieux qui, à la faveur de la conquête, envahissent la République et irritent les vieux Romains fidèles aux traditions.

Alcidas

Il représente l'Athénien fasciné par Sparte, comme il s'en trouva tant autour de Socrate et de Platon, à commencer par Xénophon. Cela donnera Alcibiade qui, à Sparte sera plus spartiate que les Spartiates. Et c'est ce qu'est Alcidas. Chez lui les défauts propres à Sparte se sont exaspérés. Il se réfère toujours au passé légendaire de Lycurgue, il proclame des contrevérités qui feraient bien rire un Grec vivant plus au sud: "Jamais un Spartiate ne s'est rendu..." dit-il à l'émissaire romain. Mais si, mais si ... Et pour commencer à Sphactérie, au temps de la guerre

du Péloponèse. Et toute la Grèce en bée de stupeur. "Comment! Ils ne sont pas morts!..." c'était le commencement de la fin d'un mythe.

Mais cet Alcidas est merveilleusement de son temps, du 1er siècle. C'est le Grec venu après la conquête d'Alexandre. Il proclame son but, dans le discours aux recrues: - Chasser définitivement les Romains de notre Patrie, puis détruire à jamais leur Rome maudite ... Ensuite, comme notre cousin Alexandre le Grand, nous pousserons nos phalanges jusqu'au bout du monde. Alors l'empire grec n'aura plus comme limites que la fin des terres et des mers.

Bref la soumission de tout l'oecumène. Voilà ce que n'eût jamais pensé ou dit un Grec classique. Il savait que les dieux punissent ceux qui manquent de sophrosunè, que c'est la démesure de leur ambition qui causa la perte de Darius et de Xerxès, et qu'Alexandre mourut jeune pour cette raison. Mais depuis les officiers mercenaires des royaumes d'Asie, l'exemple d'Hannibal, et la tentative de Mithridate ont fait tourner bien des esprits. Face à Arbacès, Alcidas dresse l'autre face du Grec, celui qui rêve du passé, qui s'entête à vouloir le ressuciter. Dans l'histoire il s'est nommé Agis, Cléomène ou Nabis et il ne connut jamais que l'échec.

Brutus

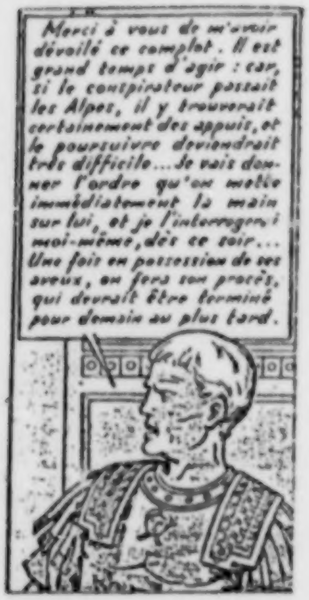
Brutus est un personnage ambigu, attirant et repoussant à la fois. Il représente l'Italie que Rome méprise et exploite, qui s'est soulevée durant la Guerre Sociale, la province toujours pillée en dépit des promesses formelles du Sénat.

Est-il réellement descendant des rois étrusques? En tout cas il sait appartenir à une nation qui enseigna tout à Rome, qui lui donna ses assises, sa religion, son art divinatoire, et qui n'est plus qu'une ombre déchue, dont les costumes et la langue meurent.

Il veut rendre sa grandeur à l'Etrurie, il croit sincèrement que le culte féroce de Moloch est nécessaire au réveil de son peuple. Et il sera vaincu par ce qu'il a d'humain en lui: son amour pour Lidia, dont il veut faire la souveraine d'un monde régénéré. Il sera également vaincu par les dieux plus que par les hommes. L'aigle qui lui laboure la face fut envoyé par les dieux de Rome défendant leur cité.

Nous attendons avec intérêt son retour dans Le Spectre de Carthage.

Horatius



Il apparaît dans La Griffe noire, Les Légions perdues, Le Dernier Spartiate. Il représente un type particulier de Romain.

On sait qu'à Rome, comme en Grèce d'ailleurs; il n'existait pas de formation propre aux chefs militaires. César n'était qu'un efféminé et un débauché avant de partir pour la Gaule; Lucullus un riche romain amateur d'art et de cuisine, avant d'aller battre Mithridate et d'épouvanter ses propres troupes par son audace; Crassus était un banquier qui se proposa pour défendre Rome contre Spartacus.

Horatius, lui, est un Romain de goûts calmes, que les circonstances ont fait général. Assez habile dans La Griffe noire, où il s'agit de défendre un camp retranché sur un promontoire, il se révèle passablement maladroit dans Les Légions perdues. On le dupe avec une aisance incroyable, il arrête Alix croyant ainsi sauver César, il et refuse d'examiner les explications du jeune homme et de ses compagnons. Puis, parti au secours de César avec deux légions, il voit ses troupes presque anéanties par la neige et les embuscades. Dans Le Dernier Spartiate il déclare, in fine, - Je suis un soldat et pourtant la guerre me répugne de plus en plus ... Décidément je ne serai jamais un conquérant comme César ...

Des Romains comme lui il y en eut peu. Même Cicéron se voulut général ... Je ne vois guère qu'Horace, mais lui c'était par peur des coups ...

Varius Munda

Légat en Afrique du Nord il apparaît comme la plus belle culotte de peau qu'on puisse rêver. Il est pis même. C'est l'officier sorti du rang, formé dans les camps, ennemi des minets et grossier comme du pain d'orge. Amateur de fines plaisanteries comme de faire enchaîner à la rame d'une galère Alix venu lui demander un moyen pour regagner Rome. Il se trouvera tout de même des gens pour en sourire.

On sourira moins quand on le verra vouloir faire danser une vieille esclave à coups de fouet, pour rire de ses pas malhabiles, et pour se donner la joie de la bafouer devant son fils.

Avec cela persuadé que le seul bon Cyrénéen est le Cyrénéen mort ou esclave, manquant à sa parole, poursuivant Alix d'une haine qui lui fait oublier ses devoirs.

Finalement il connaîtra une fin démesurée et folle qui risquerait de le grandir. Ayant trouvé ses soldats morts, tués par le rayonnement maléfique de la statue, il les attache debouts à des poteaux plantés dans le sable, et il harangue et commande cette armée de "soldats immortels"...

Lui aussi est typique: le soldat romain qui voit dans les provinces conquises un domaine à piller, et des gens à vendre comme esclaves.

Le cycle d'Arbacès

Il s'agit de l'ensemble formé par les quatre premiers albums. Ouvrages liés par la présence continue d'un même personnage, et qui sont les divers chapitres du conflit opposant le jeune Gaulois à un Grec doué, audacieux, sans scrupule, courageux et forban de grande classe.

L'auteur va rechercher son style, ses personnages, l'économie de ses récits. C'est l'époque des tâtonnements, des essais, des explorations arrêtées. C'est aussi, au travers des pressions et des directives, le lent dégagement d'un graphisme personnel. C'est au cours de ces albums que Martin forgera sa personnalité. Ou, plus directement, qu'il parviendra à la réimposer. Et il lui sera finalement permis de redevenir ce qu'il était, d'emblée, dès la première planche, lui, qui, minutieusement, ressucite le passé.

Alix l'intrépide, premier épisode, est le plus mal composé. Les épisodes s'y juxtaposent sans se coordonner. Les personnages se rencontrent par hasard avec toute la désinvolture du roman populaire.

Et c'est au film que font songer les cadrages, les compositions du récit, distribué en planches de seize cases, avec parfois une image débordant sur deux cases. Cases pleines de mouvements, de combats, d'un cirque en flammes, de lions, de gladiateurs. Mais cases composées à la manière d'un "péplum" avec, au plus, des plans américains, des personnages rarement vus jusqu'aux épaules, quasi pas de premiers plans significatifs ou de gros plans des personnages.

Le Sphinx d'or débute par un court épisode gaulois. Alix rentre dans sa tribu au moment du siège d'Astesia. Le druide propose pour invoquer les dieux un sacrifice humain: celui de Vanik, le cousin d'Alix. Le jeune homme arrive et le sauve. Il est alors un vrai gaulois, les braies, le manteau court, le capuchon de peaux, le torse nu malgré la neige. Mais il voit les siens se déchirer et se trahir, il assiste à la reddition de Vercingétorix, il quitte la Gaule sans grands regrets, laissant à son cousin le commandement de la tribu. Et celui qui repart est un jeune romain, portant casque, cuirasse et manteau rouge.

Et Martin, s'étant enfin libéré de tout le passé gaulois de son héros, le lance dans une nouvelle aventure, qui sera un mélange de série noire et de James Bond.

Techniquement, Martin reste encore prisonnier de cases trop étroites, trop nombreuses. Si, sur le plan du récit, sa technique narrative est déjà au point, sur le plan esthétique, ses planches demeurent encore confuses, mal équilibrées, surchargées d'un papillonnement de dessins décomposant les mouvements et l'action.

L'Ile maudite est de loin l'ouvrage le plus intéressant. Le scénario participe encore au roman d'espionnage à la mode de 1950. Tout au moins dans ses premières planches. On y voit Carthage en révolution réclamant de Rome des mesures contre ces enlèvements de savants. Alix, envoyé de César est chargé de mener l'enquête. Puis apparaissent devant la ville des navires mus par la vapeur, munis du rayon ardent d'Archimède et capables d'incendier la mer grâce au jeu conjugué d'une nappe de pétrole brut et de leur rayon.

Lancé à la poursuite des mystérieux engins, Alix abordera, dans l'Atlantique, une île volcanique où des descendants de Carthaginois préparent la revanche. Ils disposent des secrets de la science alexandrine, Arbacès est venu leur apporter la poudre, et, réduisant les balistes et autres engins, ils ont muni leurs hommes d'arbalètes.

123.
(19.)

N° 31

tintin

10 F • HEBDOMADAIRE • 21e ANNÉE • CANADA 25 CENTS

LE SUPER JOURNAL DES JEUNES DE 7 A 77 ANS

Le cycle historique

Il s'ouvre avec la Griffe Noire. Plastiquement, tout est au point: les traits souples, le modelé des corps, les couleurs claires qui évoquent le soleil, le ciel d'Afrique. Et la première planche inaugure cette technique narrative qui sera celle de Martin désormais. C'est la séquence pré-générique. Découverte de la baie de Naples. Plans de plus en plus rapprochés des jardins patriciens. Travelling arrière, découverte des ruelles populaires et, dans la nuit, une ombre inquiétante qui se profile. Planche deux, le générique est terminé, l'ombre court sur une corniche, frappe pour la première fois.

Et finalement, tous les coupables sont punis, Alix ne dispose que d'une dose du remède, elle servira pour le jeune Claudius, le seul innocent.

Si vous trouvez que par endroit, cette histoire rappelle les Sept boules de cristal, je vous dirai que Martin a travaillé dix-huit ans pour les studios Hergé.

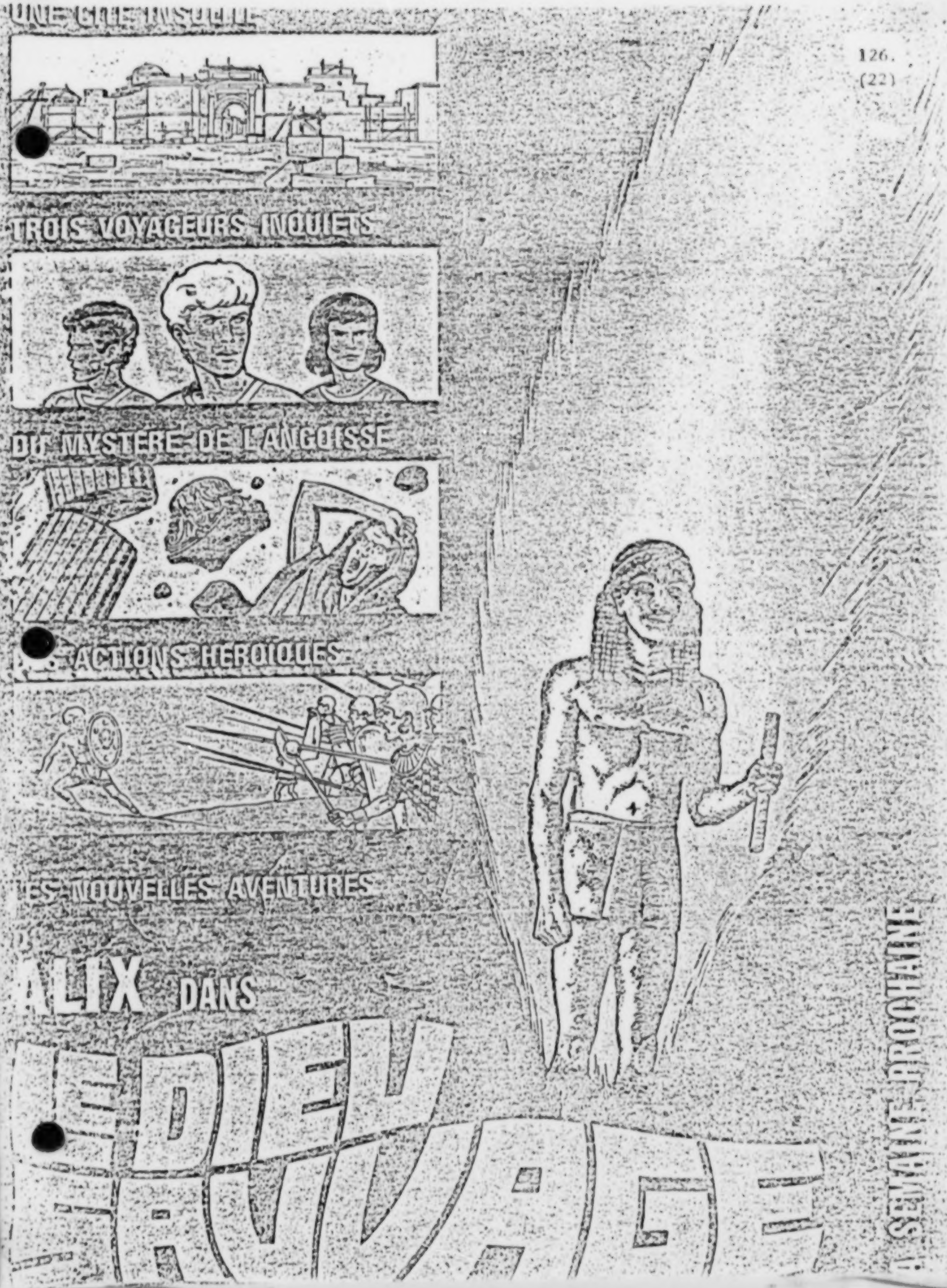
Les Légions perdues constituent un épisode de la lutte César Pompée. Il s'agit de remettre aux Gaulois ce talisman: l'épée de Brennus afin que les peuplades s'unissent, reprennent la lutte et écrasent César. Il n'y a guère à en dire sinon que Martin, de son aveu, utilise enfin la technique graphique dont il est satisfait.

Le Tombeau étrusque assure la charnière entre la phase historique et la phase fantastique de Martin.

Dans la campagne toscane, les cavaliers molochistes font règner la terreur, brûlent des enfants en sacrifice au dieu du feu dévorant. Ils se sont emparés de Lidia soeur d'Octave. Et Alix ira la chercher parmi les dédales du temple secret. Le chef des conjurés, Brutus, est le dernier descendant des rois Tarquins. Il veut rendre sa grandeur à l'Etrurie, lui refaire son unité et lui donner une foi.

Par certains côtés, le livre rappelle l'Ile maudite (le culte de Moloch) et également Le Dernier Spartiate. Dans les deux cas, il s'agit de régénérer un peuple vaincu et qui fut grand. Chaque fois, par le retour au passé et en exaltant les méthodes de violence.

Le fantastique qui avait déjà apparu de façon graphique dans La Griffe noire: le tableau des hommes pétrifiés par le volcan, transformés en statues de cendre, prend ici les accents antiques pour saluer en Octave, le futur empereur. C'est un aigle qui emporte son pain dans le ciel. C'est le même aigle qui tombant des nues labouera des serres et du bec le visage de Brutus. Le transformant en un montre que l'on retrouvera dans le Spectre de Carthage.


UNE CITE INSOLITE
TROIS VOYAGEURS INQUIETS
DU MYSTERE DE L'ANGOISSE
ACTIONS HEROIQUES
LES NOUVELLES AVENTURES
ALIX DANS
DIEU
SEMAINE PROCHAINE

LE VOLET FANTASTIQUE

Le Dieu sauvage est un merveilleux roman fantastique. Sans doute Martin l'a-t-il conçu pour assurer les retrouvailles d'Alix et de la reine Adréa, mais c'est avant tout l'histoire de l'envoûtement d'une ville par un objet maléfique: cette statue d'Apollon, qui rend d'abord la parole au muet. Mais ensuite son rayonnement détruit le temple de Jupiter, puis, frappe la population, renverse les murs, assurant la vengeance des Cyrénéens.

Ce fantastique manquera dans Iorix le grand, mais il y a dans ce récit d'un auxiliaire gaulois, tribun romain, qui redevient au cours du voyage ramenant les hommes de Thrace en Gaule, un chef barbare, chevelu, barbu, vêtu d'une saie et d'une blouse, rêvant d'empire universel, de légions, ou plutôt de hordes, rangées sous sa loi et dévastant le monde, et qui finit lapidé par ses propres troupes, il y a là comme une malédiction ou un envoûtement, la résurgence d'ancêtres oubliés et qui possèdent le parfait officier romain.

Personnage également vrai et historiquement vrai. Car si Rome eut des empereurs venus de toutes les provinces, il n'y en eut jamais de Gaulois (Julien l'Apostat qui se plaisait tant à Paris et n'étant pas Gaulois); sitôt qu'un empereur se voyait choisi parmi les Gaulois, son premier soin était de faire sécession, de se soucier de la Gaule et d'elle seule, et non de l'empire.

Le Prince du Nil

C'est l'ouvrage audacieux de Martin. Il a voulu transposer l'aventure d'Hadrien et d'Antinoüs. Enak a été remarqué par le Pharaon dont la cité se cache au fond de l'Egypte. Et le garçon, curieusement rajeuni, apparaît comme un enfant de treize ans aux membres grêles, et non plus comme le jeune homme de seize, plutôt bien bâti que l'on vit précédemment. Enak sera fasciné par cette offre de la puissance, par ce titre de Prince d'Egypte, par cette idée de régner un jour. Et il abandonnera sans guère de scrupules Alix à la vengeance du Pharaon. Et si le jeune homme n'avait pas attiré l'attention de la soeur de pharaon, la princesse Saïs, son sort n'eût pas été des plus favorisés.

Les Proies du volcan
Jacques Martin

Surprise pour tous les fidèles lecteurs d'Alix! Celle de voir leur héros quitter ses habituels décors antiques. Plus une colonne, plus un palais romain. Mêlés bien malgré eux à une mutinerie, Alix et Enak sont déposés sur une île inconnue par les mutins. La rencontre de Malua, jeune indigène promise à un sacrifice rituel qui doit apaiser le volcan, les lance dans une intrigue dont ils sauront bien sûr se tirer avec brio. Après avoir déjoué l'odieuse traite d'esclaves faite par les Phéniciens et remis de l'ordre dans la tribu, le plus dur pour eux sera de retrouver leur indépendance pleine et entière. Mais non, Alix ne se "range" pas. Le voilà reparti vers de nouvelles aventures ...

LE SPECTRE DE CARTHAGE

Jeune gaulois courageux, Alix a été invité à Carthage où l'on veut ériger sa statue ... en fait, il s'agit d'un piège. Avant de découvrir qui sont ses ennemis, Alix sera mêlé aux problèmes de la cité troublée par d'étranges phénomènes: tous les soirs, descendant de la citadelle punique, une silhouette auréolée d'une lumière aveuglante se dirige vers le port. Les soldats romains qui montent la garde, sont tués les uns après les autres. Que se passe-t-il donc? Quelle est cette lumière?

Secondé par le fidèle Enak, protégé par le tribun Corus Maler, Alix déjoue un à un les traquenards montés contre lui:

La foudre, les explosions, les déploiements de troupes romaines, le mystère des ruines et de la citadelle, le manteau qui porte malheur et l'orichalque qui aurait permis la transmutation des métaux et que Les Puniques réussirent à soustraire aux Romains, des émotions fortes que voudront certainement vivre tous les jeunes.

A l'occasion de la sortie de ce nouvel album, un grand concours est ouvert aux libraires et aux moins de 18 ans.

Les 30 ans d'Alix ... rencontre avec
JACQUES MARTIN L'INTREPIDE

Un des héros les plus célèbres de la bande dessinée est sans doute Alix, ce jeune Gaulois adopté par les Romains. Son père?... C'est Jacques Martin qui, depuis déjà 30 ans, régale les lecteurs de TINTIN en leur narrant les aventures de ce personnage passionnant! A l'occasion de ce peu banal anniversaire, nous avons rencontré ce talentieux et sympathique dessinateur afin qu'il nous raconte SON histoire.

TINTIN: Comment tout a-t-il commencé?

J. MARTIN: Mes études terminées et mon service militaire dans les Chasseurs Alpins - oui, je suis Français - achevé, voilà que je "monte" à Paris décidé à faire carrière dans le théâtre. Comme affichiste, décorateur , auteur, comédien ... peu importait: je voulais vivre du et avec le Théâtre. Ceci me donna l'occasion de rencontrer des hommes aussi géniaux que Charles Dullin et Gaston Baty. Fauché comme je l'étais à l'époque, cette brève aventure me permit de dormir bien souvent dans le fond d'une scène, derrière les décors.

TINTIN: Vous avez persévéré?

J.M.: Je compris que le théâtre était "bouché", du moins pour moi. Et comme j'avais un certain talent de dessinateur, je fus engagé durant quelques semaines dans une maison de production (assez pirate) de dessins animés. Pour en sortir, j'écrivais partout, proposant mes services. Or, un beau matin, une réponse m'arriva de Belgique! Mieux, c'était une convocation! Je fonce et je récolte un contrat que me signe un éditeur pour diverses illustrations destinées à je ne sais plus quel bouquin...

TINTIN: Quelle était l'ambiance à Bruxelles dans cette période d'après-guerre?

J.M.: Autant je me sentais "coincé" à Paris, autant, en Belgique, tout me semblait possible! Et surtout dans le domaine de l'édition... Je me lance donc dans le dessin publicitaire. Des amis me conseillent alors d'essayer la B.D. Et pourquoi pas? Un quotidien "L'indépendance de Charleroi" me prend une première série ... Le titre: "Le Hibou gris", je crois ... Pour moi, c'est le pactole! 750f la planche!... Ce genre nouveau pour le dessinateur Jacques Martin le passionne vite!... C'est vrai: je suis pris au jeu ... Je propose mes services à différents journaux de jeunes et - ô miracle! - les commandes arrivent...

TINTIN: Votre avis sincère sur les productions Martin de la fin des années '40?

J.M. (riant): De la mauvaise qualité!... J'étais inspiré par tous les maîtres du moment et personne... Je faisais du "sous-Hergé", du "sous-tout-le-monde"...

TINTIN: Et vous apprenez qu'un nouvel hebdomadaire - celui-ci - va sortir de presse en septembre 1946 ...

J.M.: Dès que je vois, le 26 septembre (une date qu'il ne faut pas oublier) le premier numéro du journal TINTIN, je suis enthousiasmé. Je DOIS travailler pour ce canard! Je me présente donc à la rédaction. Je sens qu'ils ont tous le vent en poupe dans l'équipe! Je dépose quelques pages ... pas très originales. Et le temps passe. Je propose alors, dessinées plus spécialement pour eux, une planche d'un truc qui se passe au Moyen Age et une autre mettant en scène un personnage que l'appelle Alix. L'éditeur, M. Raymond Leblanc me reçoit: "Bravo pour votre Alix! Dès que TINTIN passera à 16 pages, vous serez des nôtres!".

TINTIN: Vous étiez donc arrivé très rapidement ...

J.M.: Attendez... Pas encore! Car après cette entrevue, à nouveau, je reste sans réponse. J'apprends que Hergé n'aime pas trop ... Mon dessin est raide et figé ... Pour moi, c'est donc une affaire enterrée. Les vacances arrivent et je pars dans les Vosges. A peine arrivé, je reçois un télégramme: "Commençons Alix dans quelques semaines. Revenir urgence. TINTIN." ... Hop, me voilà de retour à Bruxelles!

TINTIN: Où en étiez-vous dans vos planches d'Alix?

J.M.: Nulle part! Evidemment nulle part! Quand je dis à M. Leblanc que je n'ai rien de prêt, il croit que je plaisante ... Je réclame la planche de présentation car j'y avais mis n'importe quoi sans savoir quelle serait la suite de l'histoire. On me répond froidement: "Elle est déjà à l'imprimerie." J'ai beau rétorquer que je ne sais pas ce qui va se passer dès la planche 3, on me conseille de dessiner nuit et jour et de livrer des planches! Ainsi, dans cet "Alix, l'Intrépide", la première aventure de ce personnage je fus "prisonnier" de ma première planche! Jamais je n'ai pu la modifier!

TINTIN: A travers les 15 histoires parues d'Alix, chacun a toujours pu remarquer le souci de la précision qui vous anime. Parlez-nous de cela.

J.M.: Alix est né de ma passion pour l'Histoire ... pour l'Antiquité. Or, à l'époque de sa naissance, le climat chez les dessinateurs était très certainement à la rigueur dans le dessin, au souci de la juste documentation ... Regardez Hergé et Jacobs, par exemple! Je ne me suis jamais pris pour le roi des dessinateurs, mais moi aussi, je vivais dans ce tracas de l'exactitude dans le détail! Comme je n'avais pas les moyens de m'acheter les ouvrages nécessaires à mon travail, je pillai (moralement) les bibliothèques communales. On m'y prêtait des livres merveilleux. J'étais conseillé par des bibliothécaires épatants! Aujourd'hui, je me suis constitué MA bibliothèque, outil précieux pour réaliser mes bandes dessinées ... Ainsi, j'ai quelque 3 000 volumes qui traitent de l'Antiquité ... et autant sur d'autres sujets.

<u>TINTIN</u>: <u>Mais Alix, comment est-il né dans votre imagination?</u>

J.M.: Dans mes lectures, j'avais découvert qu'une légion gauloise s'était battue en Syrie avec les Romains à l'époque même où César envahissait la Gaule ... Je dois rappeler qu'en ce temps-là, il n'y avait en Gaule aucun esprit de nation ... Il y avait des clans, des tribus qui, souvent, se mangeaient le nez entre eux! Oui, le sentiment national n'apparaît qu'avec Jeanne d'Arc ... Les mercenaires Gaulois étaient les meilleurs collaborateurs des Romains dans certaines expéditions. Les Romains, bon fantassins, étaient de piètres cavaliers. Par contre, la cavalerie gauloise était de première qualité! Quand Crassius fut battu en Syrie par les Parthes, que devint ce "régiment" gaulois? Personne ne le sait. Aucune trace dans les livres d'Histoire ... J'ai fait naître Alix de ce point d'interrogation. A cette époque, femmes et enfants suivaient les guerriers gaulois. Alix y est donc né ... Et mes lecteurs se rappelleront que, dans un album, j'ai fait revenir cette tribu en Gaule!

<u>TINTIN</u>: <u>Et Lefranc, que devient-il dans tout cela?</u>

J.M.: Mon deuxième personnage, d'un genre tout différent, vit le jour au début des années '50. J'en suis aujourd'hui à la 6e ou 7e aventure. J'en ai eu l'idée en visitant un jour dans un tunnel, en France, un stock de fusées V1 et V2 que gardait, des années après la guerre, l'armée française. Toutes étaient encore pointées sur Paris ... L'idée jaillit et je réalisai "<u>La Grande Menace</u>" ...

<u>TINTIN</u>: <u>En 1965, nous avions fait paraître dans ces colonnes un long article dans lequel vous donniez des conseils pour ceux qui veulent pratiquer le ski nautique. 13 ans plus tard, toujours aussi sportif?</u>

J.M.: Bien entendu ... Mais si je m'adonne toujours aux joies du ski nautique, je continue tout autant à pratiquer le ski alpin ... descentes et slaloms!

<u>TINTIN</u>: <u>Toujours aussi mordu par la B.D.?</u>

J.M.: Plus peut-être! Parfois certains confrères m'ont dit ressentir après des années de métier ce que j'appellerais la "grippe du dessin", c'est-à-dire, un blocage ... Pour ma part, plus j'avance en âge, plus j'aime dessiner ... Sans doute, à 85 ans, si mes rhumatismes me le permettent, je ne bougerai plus de ma table à dessin tant j'aime mon métier! Quel plaisir ... Quelle joie pour moi! Oui, je réalise mes histoires avec grand intérêt, amour et amusement tout en y mettant une rigueur indispensable ... C'est une honnêteté essentielle vis-à-vis de mes lecteurs!

Lefranc

Comme dans beaucoup de domaines, le hasard est souvent le deus ex machina de la création. Lefranc et Borg sont nés d'un hasard, d'une visite plutôt, celle que Jacques Martin fit au col de Bussang dans les Vosges après la libération. Les Allemands avaient stocké dans le tunnel du col d'impressionnantes quantités de matériel dont les V1, de sinistre mémoire, destinés à bombarder Paris. L'avance des Alliés avait heureusement réduit ce projet à néant. C'est ce jour-là qu'un petit déclic se fit dans l'esprit de Jacques Martin ... Et si un fou ... un aventurier ... était entré en possession de tout ou partie de ces installations: réduits fortifiés, armes, etc, etc. qui "traînèrent" si longtemps après la Libération? De plus, un grand nombre de ces fortifications, construites par les Allemands sur des propriétés privées, échappaient ainsi plus ou moins au contrôle des autorités. Le thème et les accessoires de La grande menace s'intègrent vraiment dans la réalité de l'époque et l'on ne peut traiter Jacques Martin de fantaisiste rééditant le thème éculé du savant fou rêvant à la conquête du globe.

La fin de L'ouragan de feu sera en tous points digne de sa haute intensité dramatique. Lefranc force, sous les projectiles, le barrage que la marine nationale a établi autour du phare-atelier, perdu en pleine mer, où l'oncle de Jeanjean a mis son invention au point. Borg réussit par la ruse à pénétrer également dans le phare et triomphe en raflant les formules et les pastilles servant à la fabrication de l'essence. Une épouvantable tempête ruinera tous les efforts des bons comme des mauvais et une fusée tirée par Borg mettra le feu à l'océan pollué par la dissolution de centaines de kilogs de pastilles stockées dans le phare. Ce sera l'apocalypse s'étendant sur une centaine de kilomètres et ravageant les villages côtiers. Inventeur et invention périront dans les flammes.

Comme on le voit, ce diable de conteur qu'est Jacques Martin construit ses scénarios avec énormément de minutie; rien n'est laissé au hasard, tout est plausible et Le mystère Borg ne peut que renforcer cette thèse, avec une réticence cependant. Dès le début de l'aventure, Borg a en mains tous les éléments: la bombe-virus et l'assistant félon de l'inventeur, de plus il sait que Lefranc est sur l'affaire, et cependant il temporise, orgueil peut-être car un être tel que Borg ne peut être qu'orgueilleux, à un point tel qu'il n'éprouve de plaisir à vaincre que face à l'adversité. Cette réticence mise à part (cette temporisation), Le mystère Borg constitue lui aussi une petite merveille d'orfèvrerie dans le domaine de la reconstitution des faits, le tout se jouant dans un décor que l'auteur connaît bien. L'on vit pas à pas les découvertes de Lefranc mais cependant l'on n'atteint pas le paroxysme des deux précédentes aventures; Le mystère Borg appartient plus à une chronique des temps présents. Rappelez-vous en 1973, les fusées sol-air qui se sont promenées aux mains des fedayins à travers l'Europe, fusées qui sont restées introuvables d'ailleurs. Demain peut-être il risque d'y avoir 300 ou 400 morts de plus, innocentes victimes d'une idéologie.

Avant de clôturer ce chapitre consacré aux trois premières aventures de Lefranc/Borg, je m'en voudrais de ne pas ouvrir un paragraphe consacré à Axel Borg, une des meilleures créations de Jacques Martin. Une des facettes de la personnalité de Jacques Martin, l'amateur d'art, se retrouve dans la dernière visite que fait Axel Borg à sa pinacothèque privée. Ecoutons-le:

"...Ah! qu'il est douloureux de renoncer à tout cela!... Adieu fougueux Giorgione!... Adieu superbe Canaletto!... Adieu délicieux Veronese!... Adieu charmant Bellini!... Et celui-là! Mon préféré!... Carravaggio!..." C'est encore l'oreille de Jacques Martin qui pointe lorsque Borg honnit un buste ancien de Vespasien:

"... Tout ce qui est ancien n'est pas forcément beau, et puis je déteste cet empereur horriblement matérialiste!..."

Borg, ce descendant d'une haute lignée danoise, est avant tout un latin; comment ne le serait-il pas alors que son créateur l'est. Borg est surtout plus attirant, plus fascinant que Lefranc, homme d'action certes mais sans défaut apparent: il ne fume pas, ne boit pas, ne drague pas. Les aventures de Lefranc sont des aventures d'homme et cela exclusivement. De même Borg, que l'on verrait cependant très bien l'espace d'un soir au bras d'une jolie fille, n'a jamais eu de faiblesse de ce genre. Et je doute, mais sait-on jamais, que l'escorte faite par Lefranc à Belinda dans Le repaire du loup ne soit autre que platonique.

Le repaire du loup, Martin l'a voulu autre. Cette aventure, Lefranc la mène de bout en bout et n'est jamais mis en échec. Il impose sa propre loi contre d'autres qui essayent d'imposer leur justice. Ici encore la trame est simple et complexe.

Un Anglais, amoureux de la montagne, construit à ses frais un magnifique hôtel sur un éperon rocheux inaccessible, surplombant le village de St-Loup, cela avec l'appui moral du maire et de ses administrés. Manque le moyen d'y accéder: un téléphérique. Le maire se charge de la demande d'autorisation de construire cependant, que l'Anglais verse une importante avance destinée aux débuts des travaux. L'autorisation de construire n'arrivant pas, soi-disant, l'Anglais ruiné et désespéré se suicide et peu après, sa femme meurt de chagrin. Les deux orphelins, Belinda et Roy, aidés par leur cousin Stirling, décident de venger leur père et de récupérer l'importante avance financière qu'il avait versée car, entretemps, ils se sont aperçus que cette avance a servi à la construction d'un télésiège sur un autre versant de la montagne, et cela au bénifice exclusif des habitants de St-Loup.

Le repaire du loup conte l'histoire de cette vengeance et la fin tragique du cousin Stirling, homme entier, aveuglé par les torts faits aux membres de sa famille. Lefranc remontera la piste dans cette aventure très intimiste; il fera rendre gorge au maire et à ses administrés, tous plus ou moins complices, ne fut-ce que par le silence.

- Le dessin de J. Martin -

Le dessin de Jacques Martin est devenu essentiellement académique. Ses sources d'inspiration, et non d'imitation, sont: la statuaire grecque de l'école de Scopas, celle qui fleurit dans les villes-musées d'Asie, et dans l'école de Pergame, oeuvres où les personnages abandonnent la sérénité immobile et la majesté de Phidias pour l'expression théâtrale et emphatique des sentiments et de la douleur; puis la sculpture romaine des bas-reliefs ornant les arcs de triomphe ou la colonne Trajane. Finalement Martin en viendra à inventer tout naturellement des personnages qui seraient à leur place dans un bas-relief, ou sur le socle d'une galerie.

C'est selon ces règles qu'il compose ses cases et ses tableaux, toujours centrés à droite, que ce soit les épisodes de Iorix se déroulant sous la pluie, les retraites dans la neige des LEGIONS. Mais sa préférence va à des compositions plus calmes ordonnées sur plusieurs plans successifs. cf. de Dieu sauvage. Ce qui va de pair avec un certain dépouillement du décor composé en fonction de l'action. La couleur cessera d'être un simple élément réaliste pour devenir un élément dramatique du récit. Soit que le contraste des couleurs claires et joyeuses en accentue l'atmosphère oppressante cf. La Griffe noire, Le Dieu sauvage soit que ces teintes traduisent l'état d'âme du personnage et le tumulte rageur de ses pensées c.f. Iorix.

Ce qui nous frappe avant tout dans le dessin de Martin, c'est un jeu de lignes, de volumes, le souvenir d'une statue; d'un groupe antique ...

Dans chaque album, Martin fait montre de maîtrise et de virtuosité. Dès son premier ouvrage, il utilise une composition cinématographique, où l'on peut case par case, suivre les jeux d'appareils. Un metteur en scène qui voudrait porter à l'écran les aventures d'Alix n'aurait qu'à suivre les albums. Panoramique, travelling avant, travelling latéral, plongées et contre-plongées sont bien indiqués.

Au cours du temps, cette technique s'est perfectionnée. Elle a acquis une richesse dans la variété d'expression rendue possible par la formation d'une génération de lecteurs. Dans "Le Dernier Spartiate", c'est le paysage, puis les plans de plus en plus rapprochés du naufragé et le retour en arrière, avec la tempête arrachant Alix au navire. Une fois libéré des influences et des contraintes, Martin affine son style. Son trait retrouvera son aisance et sa souplesse, la composition de l'image et la narration des planches.

La composition fera de plus en plus appel au gros plan, aux plans coupés, aux éléments entrant ou sortant du champ, combinés à une grande profondeur du champ.

Construction d'une planche

Quand je commence une histoire, je la construis un peu comme un scénario de film. J'ai le récit en tête, assez bien découpé en séquences et, au moment où j'arrive à la phase du découpage, je sais pratiquement ce que les planches contiendront, mis à part des détails comme, notamment, la chute.

A ce moment, je fais un premier croquis qui doit représenter ce que j'imagine et une fois qu'il est terminé, la planche est quasi faite. A la limite, elle est finie. Je dois parfois la recommencer un grand nombre de fois pour obtenir exactement ce que j'ai en tête, tout en laissant toujours une place à l'inspiration du moment. Je travaille presque toujours par groupes de 2 planches, sauf au moment où j'arrive à la fin de l'histoire car là, quand il me reste 10 ou 12 planches à dessiner, je vais jusqu'au bout de l'histoire afin d'éviter une fin trop abrupte, mal amenée.

C'est alors que je rédige les textes et les dialogues et que je place les phylactères, pour voir où j'en suis et éviter de devoir placer trop de texte dans chaque case.

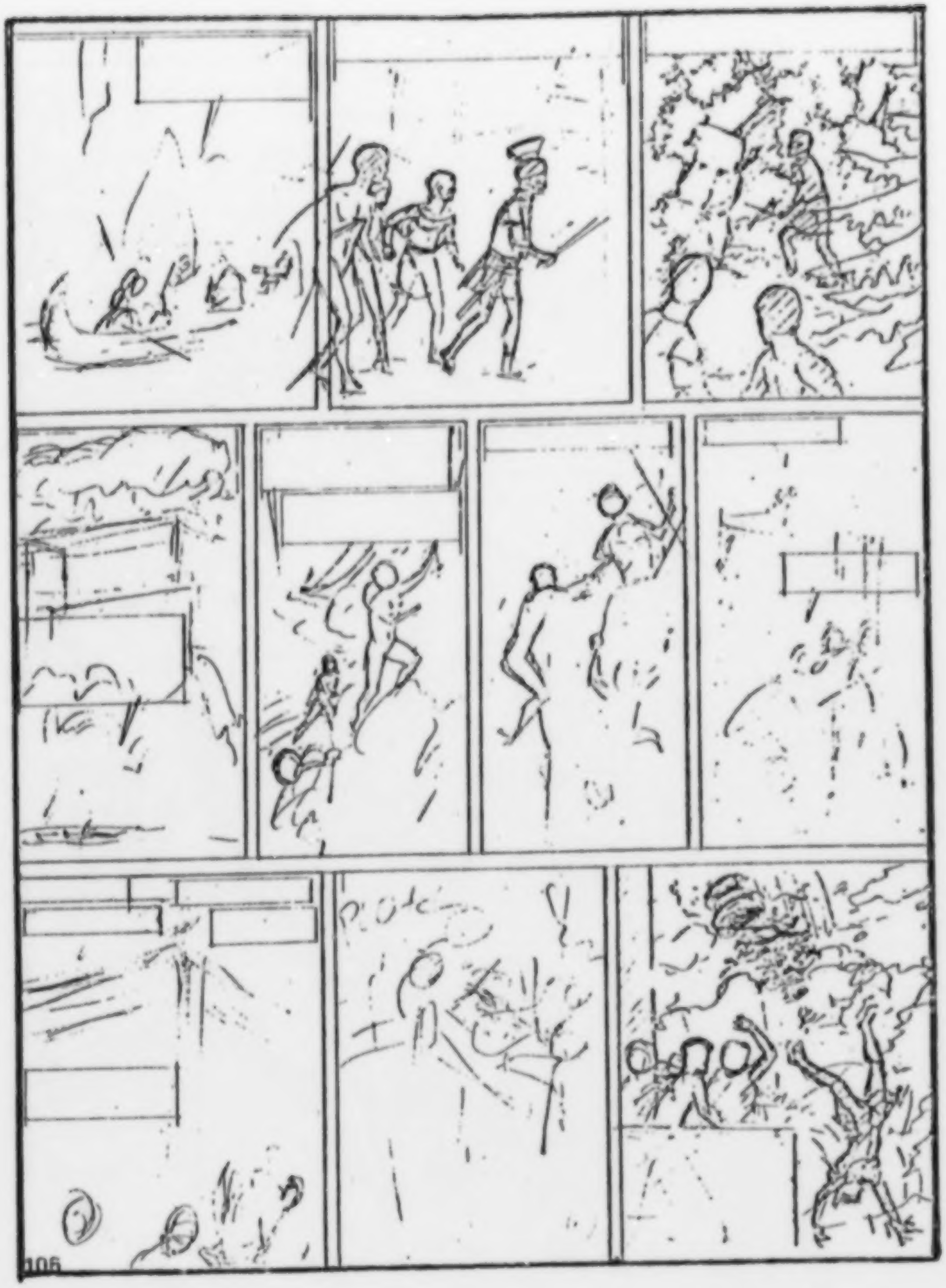
Afin de pouvoir placer les personnages à leur place dans chaque case, je dois à ce moment esquisser les grandes lignes des décors et pour ce faire, j'ai besoin des points de fuite. La distance minimum entre deux points de fuite étant 5 fois la plus grande largeur d'un dessin, les points de fuite sont parfois situés très loin. Aussi, pour ne pas bloquer ma page sur la table et avoir un point de fuite à 1,50 m. d'un côté et un autre à 57 cm. de l'autre côté, je mets des lignes de rappel dans les marges, grâce auxquelles je retrouve toujours le point de fuite.

Ensuite, je cherche l'emplacement exact des personnages en accentuant leur silhouette. Si je ne trouve pas la présentation voulue d'une image, je modifie parfois complètement les positions des personnages: un plan général peut devenir un gros plan, un personnage situé par exemple en premier plan peut

se retrouver finalement dans le lointain. Je modifie ces positions jusqu'à ce que j'obtienne une harmonie tant dans le cadre même d'une case que par rapport à l'ensemble de la planche.

En ce qui concerne le crayonné définitif et l'encrage, je travaille d'une façon beaucoup moins ordonnée. Je fais un dessin par-ci, un par-là et comme j'ai toujours plusieurs planches en préparation, je passe souvent de l'une à l'autre, sans ordre précis, selon mon envie du moment. Travailler dans un ordre strict, terminer une case avant de passer à la suivante me semble plus stérile, cela me brime.

La dernière étape de la construction d'une planche n'est pas illustrée dans ce volume, il s'agit de la mise en couleurs. Dès que je construis la planche, je la vois déjà en couleurs et je suis strict à ce sujet car je tiens à ce que le coloriste réussisse à reproduire exactement les couleurs que j'ai en tête. Malheureusement, il y a toujours de grandes pertes lors de l'impression, au moins 25 pourcent, mais là, je me suis fait une raison, c'est inévitable dès qu'on fait de gros tirages où interviennent prix de revient et rendement.


106

107

BIBLIOGRAPHIE

ALIX

Les légions perdues
La griffe noire
La tiare d'Oribal
Le dernier Spartiate
Le tombeau étrusque
L'île maudite
Le dieu sauvage
Le sphinx d'or
Iorix le grand
Alix l'intrépide
Le prince du Nil
Le fils de Spartacus

LEFRANC

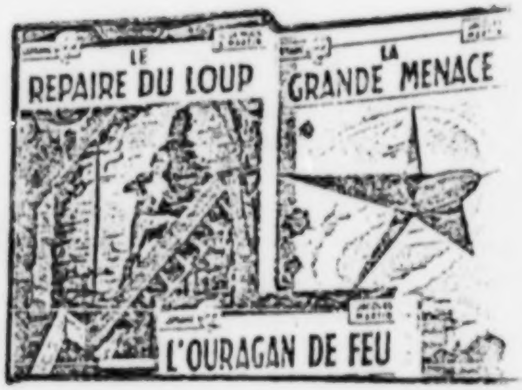
Il se bat et triomphe de toutes les forces du mal.

Les portes de l'enfer
(récemment paru)
(illustrations: Gilles Chaillet)

Le mystère Borg
La grande menace

Le repaire du loup
(illustrations: Bob de Moor)

L'ouragan de feu



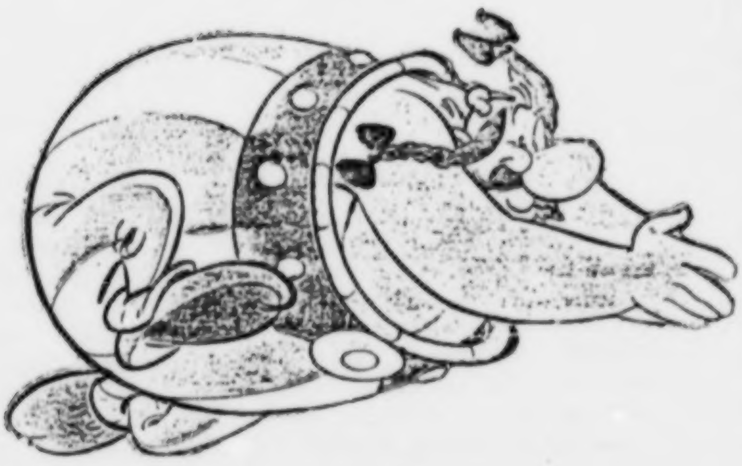
R.A.E.: Pour une didactique de l'expression et de la communication écrite à l'élémentaire

Uderzo, dessinateur d'Astérix

A S T E R I X

ET

O B E L I X



Université de Sherbrooke
Février 1979

Conception: Lina Thériault
Dactylographie: Estelle Tremblay

Goscinny

RENE GOSCINNY, quarante ans, petit, brun, le visage mobile, des fossettes quand il rit, il a passé plusieurs années en Argentine et aux Etats-Unis. C'est un employé particulièrement amorphe à la comptabilité d'une usine de caoutchouc. Quand il l'a remplacé par une machine, il est revenu en France. Son rêve était de raconter des histoires drôles. "Un humoriste qui fait rire quelques personnes, dit-il, est un type amusant. Un humoriste qui fait rire la majorité du public est un humoriste professionnel."

Il parle posément, il a la voix douce. C'est un célibataire rangé, méticuleux même, il a horreur de la campagne et des vacances. Son dernier bon souvenir de vacances: deux mois en bateau pour passer trois jours en Argentine. Son drame: il n'a pas de passion et maintenant qu'il a du succès, il voudrait d'une manière ou d'une autre "marquer le coup", mais ne sait pas comment. Il n'aime pas voyager, il n'aime que travailler. Et s'il est actuellement l'un des auteurs les plus sollicités du monde, il ne change rien à ses habitudes. Chaque matin, il se rend au journal "Pilote" dont il est rédacteur en chef, puis l'après-midi, il rentre chez lui pour préparer les nouvelles aventures d'Astérix, de Lucky Luke et du petit Nicolas.

———— . ————

Underzo

ALBERT UDERZO, trente-neuf ans, dessinateur publicitaire, il est arrivé à New-York en 1945, après avoir passé 17 ans à Buenos-Aires. Il a travaillé entre autre, avec le groupe qui allait éditer Mad, un journal de bandes dessinées. Goscinny, auteur de scénarios et de textes, a connu Uderzo, dessinateur, dans une agence belge. Depuis douze ans, ils faisaient déjà, mais chacun de son côté, des bandes dessinées, textes et dessins. L'un écrivait mieux qu'il ne dessinait, l'autre dessinait mieux qu'il n'écrivait. Ils décident de s'associer et de continuer ensemble leur petit bonhomme de chemin. Un jour, ils décident de faire l'inventaire de tous les héros de bandes dessinées depuis la pré-histoire. Ils s'aperçoivent que les Gaulois n'ont jamais inspiré personne. Ils se documentent, inventent une formule, créent des personnages, cherchent des noms faciles à retenir. ASTERIX est né.

ASTERIX

Astérix est le héros de toutes ces merveilleuses aventures. Petit guerrier à l'esprit très malin, à l'intelligence vive, on lui confie toutes les grandes missions, les plus périlleuses. C'est celui qui ne veut pas se laisser civiliser par les légions de César. C'est le leader du parti de la résistance. Il admire la tranquilité de son village. Astérix tire sa force surhumaine d'une certaine potion magique que lui prépare le druide du village: Panoramix.

OBELIX

C'est l'inséparable ami d'Astérix. Obélix est livreur de menhirs de son état. Il est d'une très grande corpulence. C'est aussi un grand amateur de sangliers. Obélix peut tout abandonner lorsqu'il s'agit de suivre son grand ami Asterix dans de nouvelles aventures pourvu qu'il y ait des sangliers et de belles batailles.

PANORAMIX

C'est le druide de ce petit village gaulois. Il fait la cueillette du gui (avec une serpe d'or). C'est lui aussi qui prépare cette potion magique qui rend les gaulois tellement invincibles. Mais Panoramix n'en reste pas là. Il prépare beaucoup d'autres recettes...

ASSURANCETOURIX

C'est le barde. L'opinion de ses amis sur son talent est assez partagée: lui, il ne doute nullement de la qualité de son talent, mais tous ne sont pas de cet avis et beaucoup pensent autrement. C'est lui qui instruit les futurs guerriers gaulois.

ABRARACOURCIX

C'est le grand chef du village. Majestueux, courageux, ombrageux, il est respecté de tous ses guerriers et bien entendu, il est craint de ses ennemis. Ce grand chef ne craint qu'une chose, c'est que le ciel lui tombe un jour sur la tête.

Ripailleur, bagarreur, assoiffé de gloire, il dissimule une grande tendresse. Il est l'époux de Bonemine sur laquelle il passe volontiers son mauvais caractère. Une seule personne peut lui faire entendre raison: Panoramix.

LES PERSONNAGES DE GOSCINNY

GOSCINNY est avant tout l'inventeur d'un langage, et d'un univers très reconnaissables. Mais c'est aussi le créateur d'un certain nombre de personnages devenus de véritables types.

Oumpah-pah est le huron voltairien, déjà confronté à une civilisation absurde et sans imagination: il lui oppose sa disponibilité, sa capacité d'examiner lucidement les faits sans se laisser arrêter par les conventions et son dédain de toute sophistication. A côté de lui le chevalier de la Pâte Feuilletée, petit marquis aventureux, entre Molière et Dumas est emprisonné dans un langage et des attitudes stéréotypés: les jurons nobles ou le duel proposé à un Peau Rouge; mais il rachète son conformisme par son enthousiasme, une absence de dissimulation, (tel Candide) et une inconscience réjouissante. Dans cette bande les références sont limitées, discrètes et tournent autour de l'illustration burlesque du thème du "bon sauvage".

Au contraire le personnage d'Astérix a un lourd passé culturel qu'il assume sans faiblir; placé à l'origine de notre histoire, il devient aussi par la grâce de GOSCINNY le témoin omni-présent de son évolution jusqu'à nos jours. Il a un côté Don Quichottesque mais sans Dulcinée et sans moulin; il est plus poussé par le goût du pari, de la performance - voir le tour de Gaule - que par un enthousiasme lyrique. De plus ne s'étonnant volontairement de rien, cherchant à voir les choses comme elles sont, il n'est jamais si heureux que quand il rentre au village, mission accomplie avec une belle histoire à raconter; bien que relativement en marge, il évite de se poser au héros séparé, en individu exceptionnel. C'est Obélix qui porte sur le monde un regard critique; comme Oumpah-pah il a la force et la candeur des âmes pures et son admiration pour Astérix ne l'empêche pas de critiquer celui-ci à l'occasion.

Mais sa limite tient dans son goût des vérités simples - "ils sont fous" - et une certaine paresse intellectuelle qui l'amène à récuser les complications qu'Astérix peut imaginer pour la seule beauté de l'acte. C'est un manuel, un artisan qui n'aime pas être interrompu dans son travail et qui se fie entièrement aux méthodes éprouvées. Mais c'est aussi un tendre, vulnérable, amoureux, héroïque et pudique. Idéfix le complète admirablement, qui préserve la part de rêve, de l'enfance à côté de la sécheresse analytique d'Astérix et de la violence d'Obélix. En tant que mascotte, il introduit une irrationalité joueuse et tendre, une affectivité libre dans un monde en lutte perpétuelle.

A côté de ces héros, Lucky Luke semble un peu incolore: il est trop parfait. A peine peut-on lui reprocher une certaine nonchalance qui compense sa fabuleuse dextérité de pistoléro. C'est un technicien de la mort qui s'est refusé à tuer et qui préfère utiliser le ridicule. Mais il agit par devoir plus que par plaisir. D'où l'intervention de Jolly Jumper, son cheval qui jette sur le monde du western un regard acerbe.

D'où aussi peut-être le net éclatement du scénario où seule la personne du héros lie les différents gags: comme le western qui lui sert de modèle, le monde de Lucky Luke évolue vers un burlesque gratuit, baroque, où s'estompe l'originalité des personnages.

Dernier personnage goscinnien remarquable, Iznogoud le grand Vizir, également en proie à la folie du pouvoir et à celle du langage qui le détruisent toutes deux: ici se joue une pure situation burlesque immuable et répétitive - ambition, sombres menées, échec. Aucun progrès, aucune évolution comme dans les autres bandes: la mécanique tourne sur elle-même pour le plaisir. Mais Iznogoud ne se réduit pas pour autant à une pure fonction. L'obsession du pouvoir est pour lui ce que le devoir est pour Lucky Luke ou le défi pour Astérix: une raison de rire sans justification. Il reste sourd au bon sens terre à terre de son homme de main Dilat Larath, sorte de Scapin impuissant; il se voue à la destruction avec une joie et un enthousiasme indéfectibles.

Personnage satirique dont aucune morale réelle ne peut être tirée, il préfère le grand Bazar aux palais des Mille et Une Nuit, le calembour au poème et le trafic aux grands desseins: son échec est un peu le nôtre.

L'Univers de GOSCINNY est une transposition plus qu'une description du nôtre. C'est un miroir, mais l'image qu'il nous renvoie reste supportable. Son réalisme est humoristique plus qu'ironique: GOSCINNY ne juge pas, ne condamne pas, il constate. Il nous rend méfiant, sans faire de nous des cyniques amers et définitivement désenchantés. C'est à cela que tient son universalité, outre celle qui lui vient de son respect des règles burlesques: ne pas s'éloigner trop d'un quotidien qui s'uniformise à l'échelle de la planète, et pourtant nous dépayser en nous rendant plus indulgents. Somme toute, l'univers de GOSCINNY est un univers heureux: si le langage y vagabonde à sa fantaisie, c'est pour mieux éviter les grands mots et si la forme s'y perfectionne sans cesse, c'est pour mieux se mettre au service du rire.

Les personnages d'Astérix
(renseignements supplémentaires)

La Gaule de Goscinny et Uderzo, ses Romains, ses pirates, son Jules César, sa potion magique, ses gnons et ses baffes, son admirable mépris des conventions historiques, c'est un univers imagé que l'on finit par trouver vraisemblable.

Univers complet, se suffisant à lui-même, résumé au village gaulois ou vivent les héros et leurs amis. Ce village est extraordinairement vivant, situé au Nord de la Gaule.

De ce lieu fortement imprégné de légende, chaque aventure y naisse et s'y termine. Au sein de ce microcosme, un défilé de personnages s'affirment peu à peu et la plupart d'entre eux nous sont familiers aujourd'hui.

ASTERIX

Petit guerrier sympathique et rusé, Astérix promène depuis une quinzaine d'années sa riche moustache blonde et son casque aux ailes mobiles évoluant suivant les situations et les états d'âme du personnage. Le choix du nom est sans équivoque: c'est d'une étoile qu'il s'agit, un héros de pure race!... Signalons un ancêtre, créé en 1946 par Albert Uderzo dans la série "Arys Buck".; cascagnace, gnome moustachu au casque ailé et servant de compagnon au héros. L'âge réel d'Astérix n'est pas évident, mais il me semble assez peu élevé, tout comme celui de la plupart des villageois gaulois. Le physique torturé n'est qu'un trompe-l'oeil: de caractère, Astérix est un gamin, avec cette maturité ambiguë qu'ont souvent les gamins imaginaires.

N'oublions pas qu'à l'époque, on ne vivait pas vieux; le guerrier n'exerçait que rarement au-delà de 25 ans. Astérix est hideux, difforme, mal formé, mais il est très jeune. D'ailleurs, tous ses copains le traitent en enfant un peu terrible. Ce qu'ils sont eux-mêmes restés... Et les pipelettes de chuchoter sournoisement: "Je me suis toujours méfiée d'Astérix. Un homme de son âge et toujours célibataire! - Mais quel âge a-t-il au juste? - Allez savoir! Mon mari, Agecanonix dit qu'il est moins jeune qu'il ne parait!". (La Zizanie, p. 19).

OBELIX

A la p. 8 d'Astérix et Cléopâtre, Obélix s'écrie: "Moi je suis le faire-valoir! le comparse!". Rien n'est plus faux, bien sûr: comme dans la plupart des oeuvres de la B.D. comique, le "second" est la véritable vedette des aventures dont le "héros" devient une sorte de faire-valoir.

Obélix est tailleur de menhirs, un gentil colosse qui tire sa force herculéenne d'une ancienne chute dans une marmite de potion magique du druide Panoramix. Douloureux souvenir qui le prive d'un ineffable bonheur: goûter à la potion, comme les autres... A l'image de son nom et des pierres qu'il taille, Obélix est un bloc, une masse, imposant et monolithique, rude, impassible et majestueux. Incontestablement, il est l'une des créations les plus étonnantes de ces dernières années. Quant à son intellect, il est difficile de se faire une opinion. Serviable, dévoué, plein de bonne volonté, ayant une confiance aveugle en son héros mais le contestant quelquefois avec violence, en un brusque sursaut d'énervement, il semble évident qu'Obélix est bête, d'une bêtise lourde et têtue, curieuse et tenace, une bêtise exigeante. Souvent zébrée d'éclairs positivement géniaux, d'autant plus géniaux qu'il ne les comprend pas lui-même. Une bêtise triomphante, éclatante, joyeuse ... René Goscinny me donne à ce sujet les précisions suivantes: "Je n'essaie pas de faire d'Obélix un personnage bête. Je le considère plutôt comme un adulte avec des réactions naïves de très jeune enfant. Réactions qui n'empêchent pas parfois de la roublardise, de la malice, avec des traits d'intelligence.

Mais n'oubliez pas que le but essentiel du personnage est de faire rire ... Je lui donne les réactions à contretemps: Parfois, il me semble drôle de le faire réagir de la façon qu'attend le lecteur, parfois au contraire, je crois meilleur de lui faire faire des choses inattendues ..."

Ce qu'Obélix entend à la perfection, ce sont les langages complémentaires du ventre et du poing, de la voracité et de la violence: pour manger - des sangliers exclusivement - ou pour donner des baffes - aux Romains principalement -, il n'est jamais en retard! Si l'on y réfléchit bien, on découvrira tout ce qu'il y a de fondamentalement amoral en un tel personnage. Obélix, n'est pas un individu "recommandable"! Non seulement il est goinfre plus que permis, non seulement il est bagarreur, fier de sa force, avide d'en faire usage, non seulement il est dangereusement stupide, dangereusement pour tous, amis et ennemis ... mais encore il transfigure tout ça dans la joie la plus sereine: il est naturellement, superbement et innocemment amoral! Ne se posant pas de questions, ne s'interrogeant nullement sur lui-même, il se contente d'ETRE, et c'est là précisément qu'il est magnifiquement subversif.

PANORAMIX

Le druide étant la personnalité la plus importante du village, il est par contre-coup le personnage le plus nécessaire à l'oeuvre. Sans lui, sans son philtre de prédilection, nulle histoire n'est permise. A la limite, Panoramix serait l'acteur irremplaçable de l'histoire: il prend les décisions, tire les plans, organise les expéditions, et lui seul connaît le secret du philtre transmis "de bouche de druide à oreille de druide"... Résurgence des mythologies, la potion magique est un symbole. Panoramix aussi est indispensable. Supprimons-les, c'est l'essentiel de la série qui disparaît. Ils incarnent l'espoir, la force, la liberté. Rien d'étonnant à ce qu'un courant d'exégèse un peu bizarre les ait assimilés à "l'homme providentiel" du 18 juin 40 ...

IDEFIX

Seul personnage tardif de la série, Idéfix - race indéterminée - apparaît en 1965 de la façon la plus discrète et la plus merveilleuse qui soit, uniquement parce qu'Albert Uderzo voulait s'amuser en créant cet extraordinaire petit chien. Depuis lors, sa présence est indispensable, quoique conservant un relatif effacement (qui fait d'ailleurs une partie de son charme).

Idéfix établit un rapport sentimental avec Obélix, qu'il complète et parachève, ou dont il contrebalance la rudesse. Animal désintéressé et hypersensible, il ne supporte pas qu'on fasse du mal aux arbres, il est jaloux à l'extrême mais ouvert à l'affection de tous, il est doué d'un sens de l'humour très aigu et d'un tempérament farceur hors du commun (comme en témoigne son duo avec Pépé dans Astérix en Hispanie).

QUELQUES AMIS ...

Dans le village gaulois et à travers les pays visités par les héros, Goscinny et Uderzo mettent en scène un certain nombre de personnages secondaires bien campés. Amis ou ennemis, ridicules ou "sérieux" les comparses de cette série sont extrêmement pittoresques, vivants. Générateurs de détente, ils arrivent toujours au bon moment, au bon endroit, joyeuse diversion au cours d'un récit dans lequel ils représentent à leur manière la machine sociale, le monde, tout ce qui fait partie de la vie.

Abraracourcix est le chef absolu du village gaulois, dont il assume avec bonhommie la part de l'autorité, le rôle du "gendarme" dans les spectacles de marionnettes. Très jaloux de ses prérogatives, il ne se déplace que sur le grand pavois du chef. Sa position s'affirme dans Le combat des chefs et c'est autour de lui que se joue Le bouclier averne. Pas très fin, ripailleur et bagarreur, Abraracourcix a du moins le mérite de s'en remettre à la sagesse du druide et du héros pour les affaires de son village. En dehors de ça, le brave homme est sujet aux crises de foie et aux accès de vanité.

Assurancetourix est le barde du village. Hypersensible, timide et complexé, il répond à la traditionnelle description de l'artiste incompris, secret, introverti, voué à son art et isolé du groupe vulgaire ... Isolé, malgré lui, peut-être? Sachons qu'Assurancetourix est la victime d'un running-gag maintenant connu de tous: depuis le deuxième épisode de la série à l'exception d'Astérix et les Normands, le Menhir d'or, Le bouclier arverne, Astérix aux jeux olympiques et Le domaine des Dieux, la dernière case de chaque histoire montre, à l'écart du traditionnel banquet, le barde ligoté et surtout baillonné! Preuve que son art n'est guère apprécié à sa juste valeur ... Peut-être le baillon d'Assurancetourix est-il un symbole de l'expression artistique aujourd'hui?...

Le forgeron Cétautomatix est un colosse roux capable de forger une arme avec son poing en guise de marteau et de se gratter l'oreille avec le pied, comme font les chiens. En dehors de ça, son principal attrait est le rapport qui l'unit au barde précédemment cité: complicité étrange, ambiguë, passablement morbide, où Cétautomatix voue sa vie à empêcher l'autre de chanter et, pour ce faire, le baillonne, le frappe et le maltraite avec un plaisir non dissimulé. Un tel couple maltraitant-maltraité se retrouve par ailleurs dans "Krazy Kat" (Krazy et Ignatz), "Chick Bill" (Kid Ordinn et Dog Bull) ou "Les tuniques bleues" (Blutch et le sergent Chesterfield), par exemple, qui nous donnent une plaisante leçon d'union sado-maso...

Ordralfabétix, pêcheur et marchand de poissons apparaît tardivement mais s'affirme aussitôt comme un acteur de talent (Hispanie). Courageux au combat, il est également habile dans l'art d'asséner à ses amis des coups de poissons vengeurs. D'ailleurs, Ordralfabétix a pris de l'importance en même temps que sa marchandise puisque les poissons sont devenus le meilleur moyen de régler les dissentions intestines du village, ou de les faire naître!

Agecanonix est le doyen du village, le pendant Gaulois de l'Old Timer de "Lucky Luke". Son intérêt réside dans le couple qu'il forme avec sa très jeune et ravissante épouse. Il faut dire que la "chair fraîche, la tendre chair" dont parle Brassens exerce une profonde fascination sur ce vieillard au sang chaud. Avec sa femme légitime, en tout cas, il est gentil jusqu'à la complaisance et on le voit faire la vaiselle à la maison pendant que madame papote avec ses amies ...

Justement nous voici auprès de ces dames. Très diversifiées mais qu'un point rapproche: la médisance. Ce sont elles qui chuchotent les ragots du jour, elles qui colportent les calomnies, elles qui cancanent devant un bol de lait de chèvre en se partageant des gâteaux-qui-ne-font-pas-grossir! Les plus connues de ces pipelettes sont Madame Agecanonix, dont je viens de parler, Bonemine, l'épouse du chef, celle qui se dit "la première dame du village" et que ce trait suffit à définir, et Iélosubmarine, mariée au poissonier Ordralfabétix. Toutes trois s'entendent bien, sauf quand elles médisent l'une de l'autre ou se crêpent le chignon.

... ET QUELQUES "MAUVAIS"

Par définition, Jules César est l'ennemi numéro un des Gaulois. Par définition seulement: bafoué en permanence, humilié, nié, il est encore bien souvent débiteur de ses adversaires. Les épisodes ne manquent pas où César rend grâces aux héros de s'être trouvés sur son chemin. Le chef latin est homme d'honneur: ses ennemis sont fréquemment les ennemis des Gaulois.

Avec le chef, il faut honorer les troupes: les Romains! Terrorisés par les Gaulois, ils sont pourtant loin d'être méchants. Leur tremblante présence est même devenue indispensable aux Gaulois, surtout à Obélix, pour qui ils sont, après les sangliers, le principal motif d'enthousiasme.

Il faut aussi parler des pirates, ces malheureux dont le destin croise parfois celui des héros. Ils sont en réalité inoffensifs, pas méchants pour deux sous, et finalement très sympathiques. Plus à plaindre qu'à blâmer. Il n'en faudrait du reste pas beaucoup pour qu'ils abandonnent un métier qui leur réussit tellement peu! Notons pour mémoire que ces pirates sont une désopilante parodie de ceux de Charlier-Hubinon dans "Barbe-Rouge".

Mais il n'y a pas vraiment de "mauvais" dans cette série. Rares et éphémères, les méchants de Goscinny et Uderzo ne sont pas sérieux, ils s'anihilent eux-mêmes à la première apparition. A côté des Romains et des pirates, il faut mentionner les barbares et autres envahisseurs de tous poils dont les Gaulois font aussi leurs délices ... Mais là encore, on ne peut parler d'êtres nuisibles, de "mauvais". Et c'est une des qualités de cette bande: "Astérix" est jusqu'au bout conforme à ses principes d'humour, d'évasion, de rire. En se sens-là - entre autres -, Goscinny et Uderzo n'ont pas manqué leur cible.

LE CONTENU D'Astérix

L'intrigue est passablement la même dans chacun des volumes. D'abord, on se retrouve dans le petit village gaulois et ASTERIX reçoit une mission à remplir. Son bon ami OBELIX, le suit toujours. Avant de partir en mission, le druide PANORAMIX donne à ASTERIX de la potion magique qui lui donne une force surhumaine. OBELIX veut, lui aussi en prendre mais on sait qu'il est tombé dans une marmite de potion magique étant petit.

Ainsi, il n'en a nullement besoin. Puis les deux héros partent en mission. Ils traversent plusieurs difficultés, puis reviennent triomphant au village. Là, ils sont accueillis royalement par leurs amis.

Presque toute la Gaule est conquise, seul un petit village gaulois résiste toujours, grâce à ASTERIX, OBELIX et les autres Gaulois. Le village gaulois est un village indépendant. Il peut se suffire à lui-même à tous les points de vue. La forêt les nourrit (chasse au sanglier, etc...). Les Gaulois refusent totalement la civilisation romaine.

C'est un village sain où l'air est pur, un village où l'on respecte la nature. A ce sujet, ASTERIX, en arrivant à Lutèce (Paris) dit: "Que de monde! Comment peut-on vivre ici? L'air est vicié! "

Le village gaulois est composé de plusieurs maisonnettes à toît de chaume ou de paille. Il est entouré d'une palissage qui le sépare des régions aux noms humoristiques tels que Aquarium, Babaorum, Laudanum, Petibonum. Le reste de la Gaule est occupée par les Romains. Ces derniers vivent dans des constructions modernes. ASTERIX prétend que "les Romains avec leurs constructions modernes gâchent le paysage"...

Même si ASTERIX, c'est l'opposition entre les Gaulois et les Romains, l'intrigue se déroule souvent à l'étranger. On retrouve ASTERIX en Bretagne, en Espagne, en Hispanie, en Normandie, à Lutèce, en Egypte.

Le fait que ASTERIX voyage dans différents pays apporte des notions géographiques aux enfants surtout sur la géographie de l'Europe.

Le dernier combat d'Astérix?

Le dernier Astérix vient de paraître (mars 1979).

C'est le 25e album de la populaire et prestigieuse série de bandes dessinées qui a été duite en 25 langues et diffusée à plus de cent millions d'exemplaires à travers le monde.

Astérix chez les Belges repose sur une phrase historique lancée un jour par Jules César et que tous les Belges connaissent bien: "De tous les peuples de la Gaule, ce sont les Belg les plus braves".

Il n'en fallait pas plus pour que le chef Abraracourcix, Astérix et Obélix se rendent illico en Belgique vérifier cette très choquante déclaration de César. S'engage alors un concours de bravoure mêlé de jeux de mots, de batailles époustouflantes et de repas gargantuesques, tout cela étant digne des meilleurs moments que le brave petit Gaulois nous avait fait passer lors des 24 premiers albums.

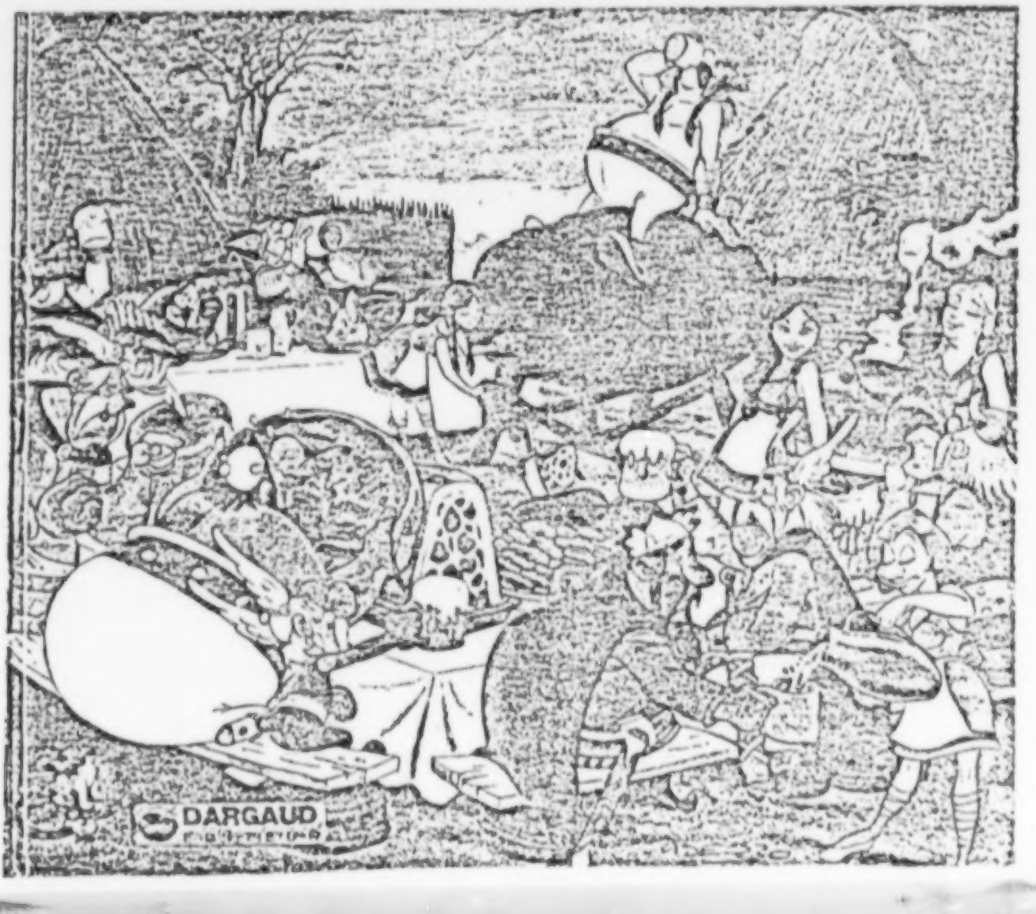
Quel est donc véritablement le peuple le plus brave de la Gaule? Voilà la question. Ce fameux concours qui oppose nos amis les Gaulois, gavés de potion magique, aux très colorés Belges a comme arbitre nul autre que Jules César lui-même!

Dans cet album, les deux auteurs, Goscinny et Uderzo, s'en donnent à coeur joie, semant au fil de l'histoire toute leur artillerie d'allusions humoristiques à la Belgique: Jacques Brel, Annie Cordy, la fameuse statue du Manneken-Pis, l'origine des frites, Hergé par le biais des Dupont(d), Bruegel le Vieux, la dualité Flamand-Wallon...

Voilà donc un album dans la belle tradition des Astérix que les jeunes et les moins jeunes liront avec plaisir.

Astérix chez les Belges constitue le dernier scénario qu'a laissé Goscinny avant de rir en novembre 1977. Goscinny mort, que deviendra Astérix?

Racette, Gilles, Presse, 31 mars, 1979.



Le phénomène "Astérix"
par Gilles Racette
(collaboration spéciale)

ASTERIX: OBELIX ET COMPAGNIE, texte de Goscinny et dessins de Uderzo, 48 pages. Editions Dargaud.

LA DERNIERE aventure d'Astérix et d'Obélix se déroule sous le signe de l'argent. Un signe de sesterce, pour être précis. Et si Obélix qu'on a chargé de mener à bien l'histoire, c'est qu'on savait bien que ce bon gros Gaulois allait la mener à sa façon, c'est-à-dire "rondement".

Comme de fait, l'histoire déboule comme un château de menhirs. Le jeune et très ambitieux Caïus Saugrenus à réussi à convaincre César que pour battre les Gaulois il faut les occuper! Comment? Pourquoi pas en leur inculquant malgré eux l'appât du gain pour qu'ils deviennent de vrais sujets romains, mous, avides et décadents?

Si par hasard c'est sur Obélix que tombe l'infernal projet, les résultats ne tardent pas à corrompre tous les habitants du petit village d'irréductibles Gaulois, puis tout l'empire romain. Car si Obélix souhaite de tout son coeur faire fructifier sa carrière de menhirs et devenir l'homme le plus important de son village, la convoitise et l'envie ont vite fait de faire éclater les structures traditionnelles du village gaulois, puis à saper toutes les structures économiques de l'empire romain.

Cette première montée du capitalisme en terre gauloise montre avec beaucoup d'humour et ce brio les engrenages délicats de l'offre et de la demande, de la libre concurrence, du profit et de la faillite. Servi sous le masque de la farce, c'est tout un système économique que cet album met en cause.

Ce 24e album est un vérit ble festin digne de la meilleure table gauloise. Ce qu'il y a d'étonnant avec les aventures d'Astérix et d'Obélix, c'est que le festin dure depuis le tout premier album.

Le père d'Astérix et de Lucky Luke meurt à 51 ans

PARIS (AP)- René Goscinny père du "Petit Nicolas" et co-créateur de Lucky Luke et d'Astérix, est décédé samedi à l'âge de 51 ans des suites d'une crise cardiaque.

L'écrivain avait contribué à créer le mythe d'Astérix, Gaulois astucieux qui, pour battre les stupides Romains, n'avait pas de pétrole mais des idées. En collaboration avec le dessinateur Uderzo, il avait créé une panoplie de personnages connus de tous les enfants de France: Obélix, géant naïf avec un penchant pour la dive bouteille; Assurancetourix, le barde incompris; Panoramix, druide créateurde la potion magique et très sensible aux honneurs; Abraracourcix, le chef de village, amateur de banquets et de discours tyranisé par sa femme Bonnémine, provinciale soucieuse du standing de son époux, le tout entouré d'une bande de Gaulois ripailleurs, rigolards et braillards.

Goscinny était également avec Morris le créateur de Lucky Luke, le cow boy solitaire redresseur de torts, fumeur invétéré et éternel pourchasseur des Dalton grâce à l'aide de sa jument Jolly Jumper, dont les talents excèdent les simples qualités hippiquespuisqu'elle sait pêcher, fumer et surtout possède un sens inimitable de la repartie, surtout envers Rantanplan, chien débile mais affectueux.

L'écrivain avait créé un personnage moins connu qui avait été fort joliment campé par Sempe: Le p'tit Nicolas, archétype de l'écolier moyen français, qui vit entouré d'Agnan, le premier de classe assez triste, Alceste l'éternel mangeur de sandwichs pendant les cours et Geoffroy, le fils de riche qui possède toujours les plus beaux vêtements et jouets.

Les albums de bandes dessinées ont été tirés à des millions d'exemplaires et traduits dans une vingtaine de langues.

Depuis quelque temps, Goscinny s'était lancé dans le dessin animé et avait connu un succès digne de Walt Disney avec "Astérix et Cléopatre", "Les 12 travaux d'Astérix". Il venait également de porter Lucky Luke à l'écran.

Point de vue

Samedi 5 novembre 1977, une nouvelle journée bien noire pour la bande dessinée avec la disparition de René GOSCINNY. René GOSCINNY qui a marqué fortement le monde de la bande dessinée avec ses personnages Astérix, Lucky Luke et Iznogoud devenus des best-sellers. Pourtant GOSCINNY restera avant tout, pour moi, l'animateur infatigable du journal PILOTE - Il restera l'homme qui le premier a voulu que la bande dessinée soit autre chose que Spirou ou Tintin. C'est à Goscinny que l'on doit Giraud mais aussi Fred et le monde poétique de Philémon, Druillet, et ses architectures fantastiques, Alexis, Bretecher, Mandryka, Gotlib ... et tant d'autres qui, comme Tardi, ont fait leurs premiers pas dans les pages de Pilote. Goscinny n'était pas un homme facile, il supportait difficilement la critique, il pensait en avoir assez fait pour la bande dessinée pour mériter l'admiration du monde de la B.D. Certains ne l'ontpas accepté et ont voulu aller plus loin. Pourtant Métal Hurlant, l'Echo des Savanes, Fluide Glacial et Cie ne sont-ils pas dans la ligne de cette B.D. intelligente que Goscinny avait voulu pour Pilote. Pilote qui fut et qui demeure encore le plus important promoteur de nouveaux talents et qui restera pour moi la plus belle réussite de Goscinny.

Henri Fillipine

1977, année noire

La nouvelle a frappé comme un coup de tonnerre: à 51 ans, foudroyé, René Goscinny a quitté le petit monde de la B.D. un samedi de novembre.

Un grand professionnel a disparu.

Son métier, il l'avait appris au hasard des voyages, au gré des connaissances. Né a Paris, enfance en Argentine, directeur artistique d'un éditeur de livres d'enfants à New York en 1949. C'est là, aux Etats-Unis, qu'il se bat pour réussir: tentatives dans la publicité, anthologiste de cartoons humoristiques internationnaux, liaison avec l'équipe naissante de MAD, secrétaire de rédaction de l'hebdomadaire TV-FAMILY, rencontre de quelques professionnels de l'école belge de la B.D., Jijé et Morris.

Ceux-ci, ainsi que Georges Troisfontaines, patron de la WORLD,S PRESSE, lui ouvriront via Bruxelles les portes de la Presse européenne.

Pour MOUSTIQUE - aujourd'hui TELE-MOUSTIQUE - des Editions Dupuis, Goscinny ouvre une voie nouvelle, celle des contes de suspense encore inconnus sur notre continent: il en écrira des dizaines, puis abordera le domaine souriant avec son PETIT NICOLAS illustré par Sempé. A BONNE SOIREE - aujourd'hui B.S. -, il élabore de nombreux gags familiaux pour SYLVIE de Martial. C'est la B.D., genre neuf, qui l'attire avant tout. Il s'y essaie même graphiquement: "LE CAPITAINE BIBOBU" (RISQUE-TOUT, 1955) et "DICK DICK'S". Mais la véritable voie d'un imaginatif au cerveau fertile est de créer multiples idées et séries pour des dessinateurs en manque de personnages commerciaux.

A la WORLD'S, il réalise quelque scénarios d'Oncle Paul pour SPIROU et fait la connaissance d'Albert Uderzo. Après quelques essais en alternance avec ses propres scénarios. Morris lui confie les scénarios de LUCKY LUKE, tandis que Goscinny rode Uderzo en genres divers avec une constance: l'humour. Ce seront "JEHAN PISTOLET, CORSAIRE DU ROY" et "LUC JUNIOR" pour la LIBRE JUNIOR (supplément de LA LIBRE BELGIQUE, vers 1955) "POUSSIN ET POUSSIF" (1957)

et "OUMPAPAH LE PEAUX-ROUGE" (1958) pour TINTIN, et enfin "ASTERIX" à PILOTE depuis 1959.

Un succès colossal, une oeuvre s'adressant à des millions de lecteurs de par le monde: Goscinny a su y transposer son esprit, et c'est avec un réel serrement de coeur que nous découvrirons prochainement le dernier épisode de cette savoureuse épopée, ASTERIX CHEZ LES BELGES. Sans Goscinny pour guide, le petit village gaulois nous semblera à l'avenir bien vide.

Créateur multiple, homme d'affaires, appui compréhensif des copains des époques de vache enragée et des jeunes loups, Goscinny avait su être l'âme et le moteur d'une publication qu'il avait lancée avec quelques amis: PILOTE. Il y avait regroupé une bonne part de ses dessinateurs: Uderzo et Astérix, Morris et son Lucky Luke, Tabary et Iznogoud.

Après avoir tant produit pour la Presse, Goscinny se tournait vers l'audiovisuel: le cinéma (scénario pour LE VIAGER de Pierre Tchernia), la télévision (de multiples sketches et une opérette), le dessin animé (la création, après divers ASTERIX à BELVISION, de ses propres ateliers, les STUDIOS IDEFIX en 1975, où les "Douze Travaux d'Astérix" venaient de sortir tandis que l'on nous annonce déjà "La Ballade des Daltons"). Il débordait de projets et a disparu au seuil d'une nouvelle fabuleuse carrière: le destin ne lui en a pas accordé le temps.

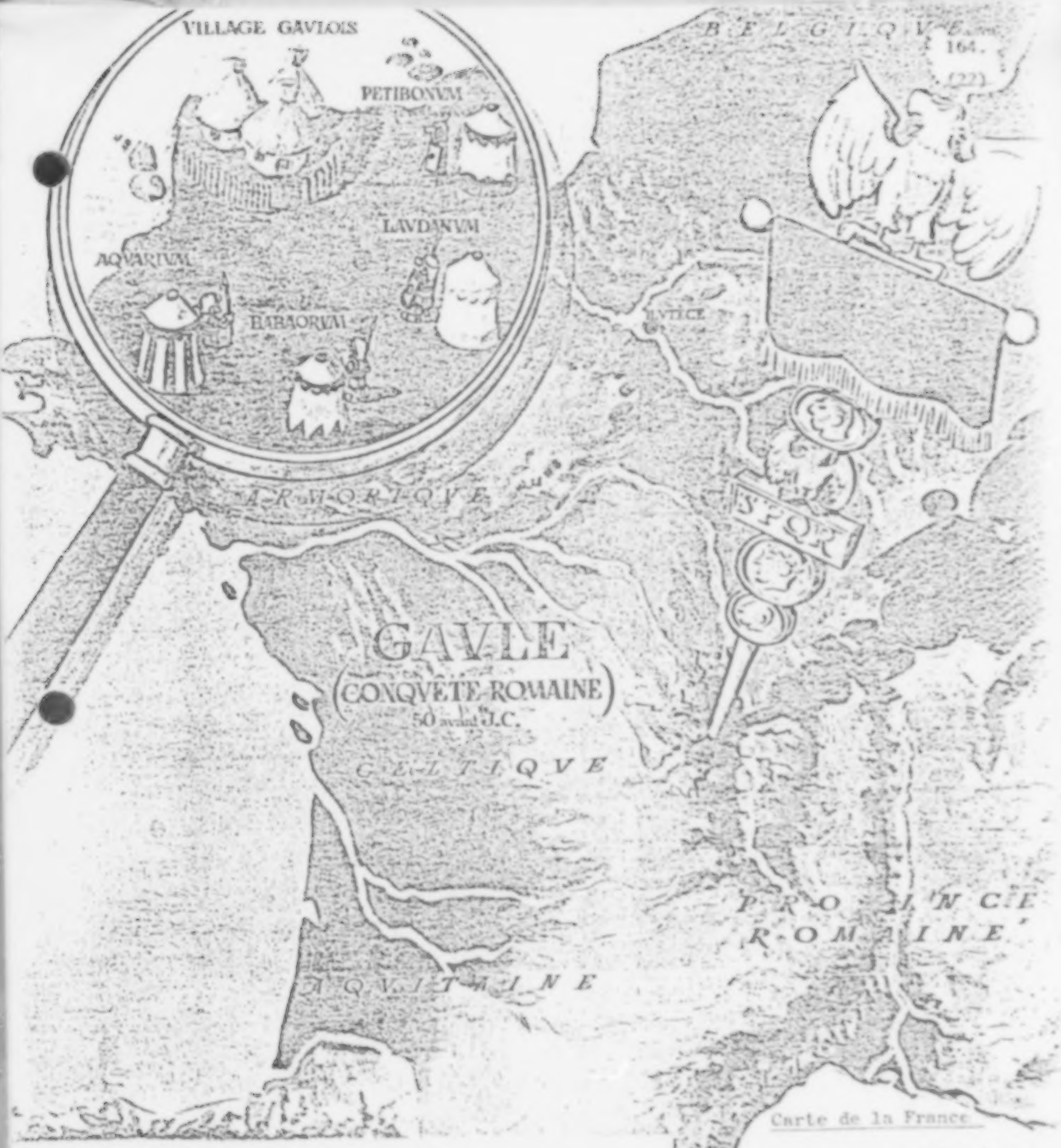
Il nous reste une oeuvre multiple, fabuleuse, à relire ou redécouvrir avec ses dessinateurs: Attanasio ("Spaghetti"), ("Strapontin"). Coq ("Gaudéamus"), Gotlieb ("Dingodossiers"), Hubinon ("Pistolin"), Macherot ("Pantoufle"), Martial ("Monsieur Saistout"), Morris ("Lucky Luke"), Sempé ("Le Petit Nicolas"), Tabary ("Iznogoud") et Uderzo ("Astérix").

Merci, René Goscinny. La B.D. dévore parfois les meilleurs de ses serviteurs dans la fleur de l'âge, mais il reste leur oeuvre. Ce sourire qui est éternel.

M. Archive.

ASTERIX ET NOUS LES GAULOIS

Noms en Us (réservé en priorité aux Romains)	CAIUS OBTUS	dresseur de gladiateurs
	CALIGULA ALAVACOMJETEPUS	préfet
	NENJETEPUS	centurion
	COQUELUS	ouvrier dans une fabrique de roues de char
	HOTELTERMINUS CEDUPEUAUJUS	ivrognes
	BELINCONUS	légionnaire
	DEPRUS	c'est un bleu
Noms en AX (breton)	SURTAX	aubergiste
	IPIPIPOURAX	champion du jeu des calebasses au tournoi des 5 nations
	FAUPAYELATAX	légionnaire de Grande-Bretagne
Noms en IX (réservé aux Gaulois)	ASSURANCETOURIX	le barde
	ABRARACOURCIX	le chef de la tribu
	PANORAMIX	le druide
	IDEFIX	chien gaulois
	MOULEFIX	légionnaire belge d'après César (Commentaires, I), les belges font partie des tribus gauloises
Noms en IS (réservé aux Egyptiens)	COURDETENIS	légionnaire d'origine Egyptienne
Noms en IC (réservé aux Goths)	FIGURALEGORIC	
	CHIMERIC	
	ACIDORIDRIC	espion à la solde des Romains
Noms en OS (réservé aux Grecs)	PLAZADETOROS	légionnaire
	ZEBIGBOS	chef des Bretons irréductibles
Noms en A (féminin - très rare)	FALBALA	fiancée de Tragicomix, bellâtre blond
	Astérix et Obélix en sont secrètement amoureux	
Noms en IXCHE	(variante dialectale réservée aux Auvergnats)	



Nous sommes en 50 avant Jésus-Christ. Toute la Gaule est occupée par les Romains... Toute? Non! Un village peuplé d'irréductibles Gaulois résiste encore et toujours à l'envahisseur. Et la vie n'est pas facile pour les garnisons de légionnaires romains des camps retranchés de Babaorum, Aquarium, Laudanum et Petitbonum...

Carte de la France

Au temps des Gaulois, la Bre-
gne s'appelait Armorique (di-
tionnaire) et c'est là qu'hab-
taient les irréductibles Ga-
lois. La Bretagne, alors,
c'était l'Angleterre.

Bibliographie d'Astérix

Astérix le Gaulois
La Serpe d'or
Astérix et les Goths
Astérix Gladiateur
Le tour de Gaule
Astérix et Cléopatre
Le combat des chefs
Astérix chez les Bretons
Astérix et les Normands
Astérix Légionnaire
Le Bouclier Arvène
Astérix aux jeux Olympiques
Astérix et le chaudron
Astérix et Nispanie
La zizanie
Astérix chez Helvetes
Le Domaine des dieux
Les Lauriers de César
Le devin
Astérix en Corse
Le cadeau de César
La grande traversée
Obélix et Compagnie
Astérix chez les Belges
Astérix, Le Grand Fossé   éd. Albert René

R.A.E.: Pour une didactique de l'expression et de la communication écrite au primaire par la Bande dessinée.

JEAN ROBA

BOULE ET BILL

Conception:

Lina Thériault

Dactylographie:

Joane Gagnon

Roba

Jean Roba est né en 1930 dans la Capitale Belge. A cinq ou six ans, Roba présentait la curieuse caractéristique de dessiner à "l'envers"! Dessinant un navire, Roba plaçait la mer par-dessus et les superstructures en dessous! Cette méthode s'avèra très vite inutile: ses parents préférant retourner le dessin plutôt que le visionner à l'envers!

Incompris, Roba se tourna très vite vers un pur académisme qui devait le mener ... aux Beaux-Arts de sa banlieue. Durant douze années bien remplies, il y suit une vaste gamme de cours du soir, où il s'initie à la décoration, la céramique, l'illustration, la sculpture, le dessin, le croquis de mode, la publicité ...

Encore gamin, il est engagé par une entreprise de fabrication de vitraux.

Il se dirige ensuite vers la retouche-photo et passe dans un atelier de photo-gravure d'art, où il s'initie à de fascinantes tâches nouvelles: reproduction de tableaux, calendriers artistiques, mise en page de revues de luxe.

Devenu apprenti dessinateur publicitaire, à 19-20 ans, il médite une campagne pour lancer un nouveau savoir: How! L'armée sollicite à ce moment sa collaboration pour une longue période indépendante de sa volonté. Estafette moto, une mauvaise chute le dirige vers des bivouacs plus tranquilles où il peut se consacrer à l'illustration. On lui demande des fresques de motocross, des portraits de grades, la décoration de casques, de murs de mers et de cantines ...

Rendu au pavé civil, il l'arpente à la recherche de travail personnel, mais mauvais en affaires, abandonne rapidement l'initiative privée pour entrer dans une agence publicitaire, où il finira chef de studio-créateur.

Cette agence l'engage en 1952. Il y produira entres autres une extraordinaire affiche représentant un petit cireur de chaussures et préfigurant toute cette richesse enfantine qui deviendra son univers ultérieur.

En 1957, Spirou fête le déclin de l'année par un spécial de 44 pages, le numéro 1027 du 19 décembre. Peyo a imaginé et écrit un conte charmant: "Une Etoile pour le Prince". L'illustration en est confiée à Roba, car, et c'est une tradition à Spirou, on découvre un débutant à chaque Noël!

Les premières productions de Roba, deux courtes histoires complètes, paraîtront dans le SPIROU-POCHE, une éphémère production qui vit trop tôt le jour et disparut au second numéro.

Les premiers dessins de Roba marquent son enthousiasme ... et son inexpérience! Très vite, l'équipe SPIROU l'embarque et l'aide à percer les rudiments du métier. Il crayonne deux oncle Paul: "Mimile le Routier", Spirou 1038 du 6 mars 1958, et "La Découverte de Troie", Spirou 1040 de 20 mars 1958. Paabe achèvera le silhouettage et la mise à l'encre, d'où ce style étrange, plus souple que le graphisme habituel de Poape, et l'énigmatique signature Rob-Eddy!

3 avril 1958, le Spécial Pâques marque l'entrée de Roba dans l'équipe. Il illustre un nouveau feuilleton, "Le Saut dans l'Inconnu" en est un aussi pour Roba. Il travaille encore moitié-moitié publicité et illustrations.

Sa rencontre avec Franquin le décidera à franchir le pas et il apprendra réellement le métier de dessinateur dans le studio Franquin à l'époque en compagnie de Jidéhem.

Il collaborera ainsi à trois épisodes des aventures de SPIROU commandés par le PARISIEN LIBERE et dont firent partie "Spirou et les Petits Formats", et "Spirou et les Hommes-Bulles". Lorsque "Ley Kip" créera, sur l'idée de Franquin et Denis, le célèbre Boumptérix (no 1682-Spécial 33 ans) en 1959, Roba sera le principal graphiste de cette brève histoire hilarante et animera l'oiseau semeur d'oeufs explosifs cher à la ménagerie Franquin ...

Cette fois, Roba est mûr, il a appris à dessiner en regardant travailler Franquin. Il se trouve co-auteur de nombreuses séries bien rodées. Il peut abandonner le coeur léger le domaine de l'illustration pure pour se lancer dans la bande dessinée et voler de ses propres ailes.

"Tioui, le Petit Sioux" fut la première histoire dessinée par Roba dans SPIROU, en date du 17 juillet 1958.

Courte histoire complète de quatre planches, elle ne narre qu'une simple anecdote et forme transition dans la carrière de ce publicitaire passé à la bande dessinée.

C'est le 24 décembre 1959, dans notre numéro 1132, que Boule et Bill apparurent officiellement dans le journal sous forme d'un des premiers mini-récits hors-séries (SPIROU no 1672), Rosy en avait assumé le découpage, mais l'apport essentiel demeurait les réminiscences d'un père de famille perdu entre les exigences d'un petit Boule (Philippe pour l'état civil) et un cocker un brin snob et se jugeant de sang bleu.

Le 31 mars 1960, l'acte est accompli. "Boule et Bill" se sont introduits massivement dans nos pages sous forme d'une histoire complète où le papa de Boule ramène un poisson volant à son fils, ce qui amènera pas mal de catastrophes dans ses contacts quotidiens avec l'agent de quartier. Le poisson ... s'envole! Le copain Pouf ne s'avère d'aucune utilité. La vivacité de Bill ne fait que multiplier les dégâts domestiques, et cette

épuisante chasse ne se terminera que lorsque l'agent, las de se voir assommer à coups d'échelle mal fixée ou coiffé d'une épuisette, se décidera à embarquer tout le monde! Hop! Ce premier forfait sera un coup de maître.

Le 8 septembre de la même année, nos complices deviennent hebdomadaires. Une planche tous les huit (8) jours, que livre depuis lors Roba avec une belle régularité. Le chien Bill doit pavoiser dans la petite maison de Roba. Il a désormais ses entrées régulières dans le journal de tous les jeunes! Fulgurante carrière pour un cocker un brin snob adopté seulement quelques années auparavant par un couple d'humains inconnus.

pour jean roba !

J'ai envie de dire pourquoi j'aime Roba, tout simplement, du coeur à la plume, en espérant que vous retrouverez dans mes lignes vos propres raisons de l'aimer.

J'aime Roba, parce que c'est un homme "aimable", chez qui les portes sont toujours ouvertes, celles de la maison et celles de l'esprit, chez qui résonnent en permanence les gentils aboiements de quelques chiens-enfants gâtés, un homme dont le regard est toujours ouvert, posé sur la tendresse des êtres et des choses.

J'aime Roba, parce qu'il est voué à son oeuvre, dévoré quotidiennement par le démon du dessin, possédé par la rage du dessin. Parce qu'il dessine avec foi, avec enthousiasme et générosité. Parce qu'il est fou de dessin, se reposant d'avoir dessiné en prenant un crayon pour dessiner encore. Parce qu'il dessine admirablement, à la fois virtuose et exigeant, capable d'évoquer tout un monde en une esquisse et de remettre sur le métier cent fois son ouvrage. Parce qu'il est rare de rencontrer quelqu'un à ce point maître de son art et avide d'en apprendre d'avantage.

J'aime Roba, parce qu'il a choisi de dire les choses qui sont en lui, qui lui tiennent au coeur, sans truquer ni mentir. Parce qu'il peint la joie de vivre, sachant une fois pour toutes qu'il pourra paraître "bourgeois" et "réactionnaire". Parce qu'il a décidé qu'il en serait ainsi et qu'il se fout du reste. Parce que son monde est celui du sourire et de la tendresse, de la famille tranquille, des petites aventures quotidiennes. Parce qu'il ne se prend pas pour un éducateur, un moraliste ou un pape. Parce qu'il sait aussi parfois mêler la tristesse au rire, l'inquiétude au calme et l'ironie à la gentillesse. Parce qu'il est moins "rassurant" qu'on ne peut le croire. Parce que son univers est riche et renouvelé, toujours semblable et tellement pareil, parce qu'il anime depuis quinze ans des personnages bigrement dangereux pour un auteur, sans tomber dans le piège du monde clos, sans jamais tourner en rond.

J'aime Roba, enfin, parce qu'il est le chantre du plaisir d'exister, le chantre de l'enfance et de ses rêves, le chantre du monde enchanté, du monde perdu, le chantre de l'évasion et du retour aux sources, le chantre des tout petits, enfants et animaux, ceux à qui la terre appartient.

Voilà pourquoi j'aime Roba. Peut-être y a-t-il d'autres raisons encore, mais celles-là sont déjà amplement suffisantes pour justifier ma petite déclaration. D'ailleurs, je suis sûr que vous aussi avez mille raisons de l'aimer. Alors, je vous laisse rêver à votre tour et mettre sur pieds votre petite déclarations. Merci, monsieur Roba, de nous rappeler que nous avons été petits !

Numa Sadoul

Les personnages de "Boule et Bill"

L'un des grands thèmes de la Bande dessinée est l'enfance. L'auteur s'adresse aux enfants par les enfants.

BOULE est le petit garçon dont rêvent tous les parents du monde. Son visage radieux exprime la bonté, et il se montre un modèle de sagesse et de gentillesse. Il a l'oeil vif, un petit nez rond, les cheveux roux, et les éternelles tâches de rousseur des galopins.

Toujours vêtu d'une large salopette bleue à bretelles et de grosses chaussures marrons d'écoliers, il passe le plus clair de son temps entre la maison, le jardin, le square public et les trottoirs du quartier.

Billes, bonbons et jouets sont les grands sujets abordés dans les gags de "Boule et Bill". Boule sait bien sûr s'amuser comme tous les petits garçons, mais il n'a pas le sens de la gaffe comme Dennis la malice.

Ces derniers temps, Boule a quelque peu évolué: il est maintenant plus calme et raisonné; il lit volontiers dans un coin du salon pendant que Bill fait son numéro.

Bill est devenu le véritable héros à part entière de l'histoire. Boule apparaissant de moins en moins souvent dans certaines pages.

BILL est un adorable cocker, frisé, l'oreille folle et large comme une écharpe, le portrait blanc très développé. A ses débuts, il était un véritable ressort à poils, impossible à maîtriser. Il a évolué, lui aussi, au cours des années: sa truffe a grossi, ses oreilles ont défrisé, ses yeux se sont agrandis. Ses mimiques sont devenues moins simiesques. Il n'en reste pas moins profondément humain, et se montre surtout un idéal compagnon de jeu pour Boule: il pratique le football, le ping-pong, les billes, joue aux pirates, aux indiens, aux cosmonautes, va à l'école déguisé en petit garçon.

Ses longues oreilles lui permettent par exemple de tirer les boules de neige, de faire du trapèze, etc ...

BOULE ET BILL

BOULE et BILL réunis, c'est un monde enchanté, celui où l'amour entre un enfant et un chien est suffisamment grand pour que l'un s'identifie à l'autre.

L'entourage de BOULE est assez limité: l'instituteur, le boucher, le vétérinaire, la voisine et l'agent 22 font de brèves apparitions, de même que GERARD, le fils à papa snob du quartier, qui promène son lévrier SPEEDY, JULOT et P'TIT LOUIS sont les copains de l'école, NOISETTE, la petite fille aux longues tresses que l'on voit lors des anniversaires. La petite HILDEGARDE, la cousine de Pouf, "de la campagne", ne fit qu'une brève apparition pendant quelques semaines.

POUF est le personnage secondaire le plus important, qui fait en général les frais de gags imaginés par Boule et Bill, et ne semble pas d'ailleurs s'en plaindre outre mesure. Les yeux cachés par de longues cheveux hirsutes (échevelés, touffus), un gros col roulé et une salopette, éternellement coiffé d'une grosse casquette jaune à visière, ce troisième larron subit plus qu'il ne participe.

Son état de chien n'apparaît guère que par son goût prononcé pour les os et par son aversion pour les chats en particulier, celui de la voisine Madame Stick, le siamois Caporal.

Bill est un membre de la famille à part entière, et participe à toutes ses joies. On lui souhaite son anniversaire, on l'embrasse sous le gui le Premier Janvier, on soigne ses menus et son régime.

Il a bon coeur et fait par exemple profiter ses copains des bonnes occasions de piller un frigidaire. Récemment, il s'est découvert une grande amitié pour Caroline, la petite tortue, nouvelle pensionnaire de la maison, dont les battements de cils semblent lui faire beaucoup d'effet. Il connaît ses intérêts. Il est aussi profondément canin dans sa manière d'utiliser ses dents: on ne compte plus les facteurs, livreurs, instituteurs qui ont perdu le fond de leur pantalon.

Les relations de BILL sont très spéciales: les chiens de race ne l'intéressent pas, à part peut-être Miss Lulu, "la BB des caniches"! qu'il va voir à la sortie du théâtre des folies canines. Il ne fréquente que les vagabonds du quartier, tels TATACHE, BLACKY, POPPI (le chien du restaurant italien) et aussi sont grand copain le SAINT-BERNARD avec lequel il se laisse aller à boire volontiers.

Le PERE aime son journal, ses pantoufles et une bonne pipe en rentrant le soir à la maison. Il est en général patient et compréhensif mais devient rouge de colère en certaines occasions qui ont souvent rapport avec l'instituteur. Il voit de temps en temps son copain de régiment, et un gros client, M. Lingot (travailleur dans une agence), ainsi que son patron, M. Coupon-Dubois, dont les visites à la maison sont les occasions d'autant de catastrophes qui rappellent les semblables avatars qui survenaient à la famille du "Petit Nicolas" (Sempé et Goscinny).

La MERE est coquette, passionnée de fourrure, dont elle tient à couvrir même le pauvre Bill, qui a le sens du ridicule. Elle n'a qu'une peur, les souris; elle n'apprécie guère les réflexions sur sa cuisine, mais semble plus patiente que son mari lorsque les "enfants" ont fait des dégats dans la maison. C'est une femme d'intérieur, qui aime l'ordre et la propreté et qui insiste toujours pour que le pauvre Bill prenne toujours son bain mensuel, même s'il lui faut ensuite la journée pour réparer les dégats occasionnés par cette opération délicate.

La tortue CAROLINE, amoureuse de Bill, est apparue depuis une dizaine d'années et représente un petit élément habile, un peu fleur bleue, qui apporte dans les bandes dessinées une petite note sentimentale vers le chien.

JEAN ROBA ———> BOULE ET BILL

Ses personnages viennent de son ménage, à la fois de son fils Philippe et des cockers de la maison. Roba voulait recréer l'univers bien particulier des enfants et des animaux domestiques. La vie de BOULE ET BILL se déroule dans une banlieue verdoyante où le joli bungalow des parents est installé avec un grand jardin.

BOULE	le garçon
BILL	le chien
	le père
	la mère
POUF	personnage secondaire le plus important
CAROLINE	la tortue
Madame Stick	la voisine grincheuse
Caporal	le siamois de la voisine
Girard	le fils à papa, snob du quartier
Speed	lévrier de Girard
Julot et P'tit Louis	copains de l'école
Oscar	le vieil oncle qui vit en Afrique
Noisette	la petite fille aux longues tresses
La petite Hildegarde	cousine de Pouf
Miss Lulu	la BB des Caniches
Tatache	chien, ami de BILL
Blacky	chien, ami de BILL
Poppi	chien du restaurant italien
St-Bernard	chien, ami de BILL
M. Lingot	travailleur dans une agence
M. Coupon-Dubois	patron du père
La secrétaire de M. Coupon-Dubois	
Le facteur	
Le boucher	

La petite fille perdue
L'instituteur
Les banlieusards — gens moyens, heureux et sans histoire qui s'éloignent rarement de la maison si ce n'est une fois par année, pour prendre les vacances sacrées au bord de la mer.

Un petit monde qui respire la santé, sans trop de problèmes, avec ses hauts et ses bas; un petit monde bleu, blanc, rose, fait à la mesure des jeunes lecteurs.

Roba éprouve beaucoup de plaisir à travailler autour de ses personnages mais il aimerait apporter un élément nouveau: une cousine de BOULE, une fille de la campagne avec un bon raisonnement, une terrienne avec un jugement définitif. Il prévoit envoyer BOULE et BILL passer quelque temps à la campagne.

Le style de Roba

Le style de Roba a suivi une évolution exactement inverse de celle de Franquin. Le trait de ce dernier, calme et en rondeur, dans les années 50, est aujourd'hui un exemple de nervosité, de petits coups de plume.

A l'opposé, on sentait, chez Roba, beaucoup plus de nervosité, à ses débuts, alors que celui-ci s'est assagi avec les années. Aujourd'hui, les décors sont beaucoup moins touffus, limités à l'essentiel, remplacés par des gros plans plus nombreux, et surtout par des ballons assez envahissants.

Roba a acquis une grande maîtrise du gag, mais on le sent de plus en plus influencé par le dessin animé. Une simple comparaison entre quelques planches des albums 1 et 7 de "Boule et Bill" met ceci en évidence. L'aspect physique actuel du chien est en ce sens particulièrement significatif: Bill se tient par exemple debout contre une poubelle en dégustant des os avec ses copains, ce qui rappelle immédiatement une scène de "La Belle et le Clochard" de Disney (les chiens derrière le restaurant italien, dans une coursive). Bill porte également parfois un grand ventre blanc comme en affichant tous les personnages de Walter Lantez et des dessins animés de la Métro Goldwin Mayer. Et cette américanisation actuelle, bien que légère, n'en est pas moins regrettable pour une série typiquement belge.

LE DESSIN DE ROBA

Le dessin de Roba est clair et se lit sans bavure. Le trait est rond sans être mou et permet de créer des personnages profondément sympathiques. Roba devrait se donner bien du mal pour créer un méchant vraiment "méchant". Il n'y croirait guère d'ailleurs, car son imagination est trop chargée de tendresse et de gentillesse.

Le trait de Roba se veut surtout humoristique et vivant dans les situations qu'il invente! Son esprit piquant et son don de synthèse psychologique s'expriment dans un dessin direct et enlevé qui traduit la drôlerie et la tendresse. C'est le charme et l'expression de force tranquille qui émanent de sa personne.

Les yeux fixés sur une feuille blanche, il sort une boîte de crayons de sa poche: le sourire aux lèvres, le trait rapide et précis, en quelques minutes, il dédicace un merveilleux dessin aux lecteurs du lundi!

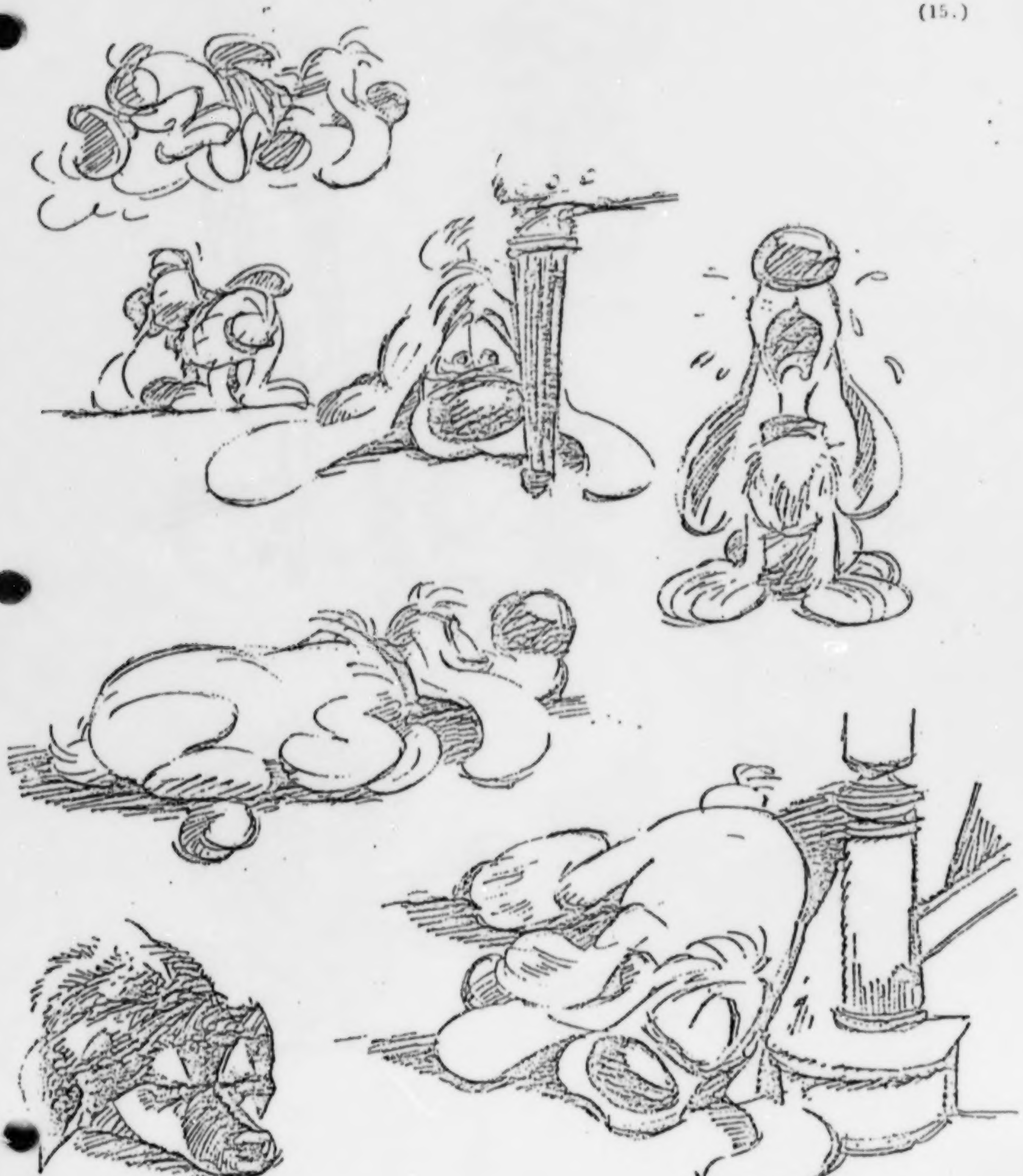
Comme tous ceux qui dessinent, il passe de longues heures à sa table à dessin, à chercher des gags, imaginer des attitudes et des situations.

Ce n'est pas toujours facile de trouver des situations cocasses: il faut continuellement inventer, créer et concevoir pour que les personnages évoluent. Cela ne se fait pas d'un seul coup et il doit compter jusqu'à trois jours pour réaliser une seule planche.

En comparant "le premier" Bill de 1958 et "celui" d'aujourd'hui, nous constatons que les traits de son personnage ont beaucoup changé. Il a simplifié les traits de Bill. Ce dernier est plus expressif et plus vivant. Roba a appris à le connaître dans ses moindres détails et dans ses moindres mouvements.

(14.)

L'originalité de ce créateur vient du fait qu'il réalise tout, lui-même, dans ses bandes dessinées: scénario, dessin, recherches. Et quand il accouche ses idées, il le fait directement au pinceau.



BOULE ET BILL:
Un petit monde en bonne santé

PAR GILLES RACETTE (collaboration spéciale)

Pendant presque vingt ans, à grands coups de gags et de bonhomie, le chien Bill et son petit maître Boule se sont taillés une place douillette et bien au chaud dans le grand lit de la bande dessinée pour enfants.

Ils se sont fait des tas de petits amis tant chez les enfants que chez leurs parents. Combien d'enfants se rappellent avoir amorcé leur nuit de beaux rêves pas d'puces pas d'punaises sur un bon coup du chien Bill ou de son fidèle maître Boule!

Ce garçonnet de six ou sept ans nommé Boule, ce chien sympathique nommé Bill, ce bon papa qui n'arrive jamais à lire son journal et qui tombe toujours les yeux fermés dans le piège que lui ont tendu Boule et Bill, et cette maman qui a souvent le rôle ingrat de ramener tout son monde dans le droit chemin. Oh! j'oubliais Caroline, la charmante tortue amoureuse du chien. Voilà la famille.

Il y a même la maison qui vit sa propre vie, qui se transforme au gré des circonstances, de la température ou de l'inspiration du dessinateur. Les cadres ne sont jamais à la même place, ni les meubles, ni l'escalier. Les pièces ne se ressemblent jamais. D'ailleurs sous des dehors de maison de banlieue tout à fait normale combien cache-t-elle de pièces? 800? 900? «Tout le monde s'en aperçoit, précise Roba le créateur de Boule et Bill, et tout le monde passe par-dessus. C'est un élément de rigolade de plus. Je n'ai jamais eu le courage de faire le plan de cette maison. Ce serait un travail qui rendrait fou le plus habile des architectes!»

Gravitent autour d'eux d'innombrables personnages que chacun rencontre aux abords de sa propre vie: le facteur, les chiens du quartier, les enfants, le vieil oncle Oscar qui vit en Afrique, le boucher, le patron et sa secrétaire, l'agent, la petite fille perdue, l'instituteur, la voisine grincheuse...

Des banlieusards comme on en rencontre dans nos banlieues. Des gens moyens, heureux et sans histoire qui s'éloignent rarement de la maison si ce n'est, une fois par année, pour prendre les vacances sacrées au bord de la mer.

Un petit monde qui respire la santé, sans trop de problèmes, avec ses hauts et ses bas; un petit monde bleu, blanc, rose, fait à la mesure des jeunes lecteurs.

LA SAINTE FAMILLE SELON ROBA

PAR GILLES RACETTE (collaboration spéciale)

A l'occasion du Salon du Livre et pour souligner la parution sans tambour ni trompette du quinzième album des gags de Boule et Bill, Roba est de passage à Montréal.

«Avec plus de quinze ans de recul, explique Roba, je m'aperçois que les générations de lecteurs se sont succédées mais que fondamentalement le gag est resté le même parce que le rire est resté le même. Le lecteur a appris à être plus difficile en ce qui concerne la technique mais le gag en soi tourne autour des mêmes données: la langue, les situations et les expressions. Le gag est une vision très personnelle que je pose sur les êtres et les choses; c'est sans doute la raison pour laquelle je préfère travailler seul.»

Avec le temps, Roba a tellement côtoyé ses personnages qu'il les connaît comme le fond de sa poche; il connaît leurs réactions, leurs faiblesses et leurs goûts. «Entre le premier album et le quinzième il y a un monde. Par exemple, si je prends les personnages, ils se sont beaucoup transformés; ils ont gagné en clarté, en simplicité et en souplesse. D'un album à l'autre je m'aperçois que tout concourt à une plus grande efficacité avec un minimum de moyens. Au début on brode toujours trop, c'est le défaut des jeunes qui commencent dans le métier de dessinateur. Ils veulent trop en mettre, chargent leurs dessins et égarent finalement leur lecteur. Regardez les oreilles de Bill comme elles ont changé...

Quand on lui parle de l'évolution de la famille, Roba est un peu sur ses gardes. A vrai dire, la famille de Boule et Bill est une famille traditionnelle qui n'a pas beaucoup transformé ses valeurs au cours des années.

«Le papa de Boule, explique Roba, n'est ni un papa gâteau ni un tyran. Il a besoin de se sentir maître chez lui alors que tout le monde sait très bien que c'est le chien Bill qui mène tout le monde par le bout du nez. La maman de Boule, elle, est une maman comme beaucoup de mamans, elle ne travaille pas à l'extérieur, tient la maison propre et fait régner l'ordre autour d'elle. Son rôle est moins coloré mais il est essentiel. Il reste que j'ai toujours trouvé la maman difficile à rendre comique du simple point de vue de la caricature. Un père c'est drôle en soi. Un papa qui tombe c'est drôle. Une mère qui tombe ce n'est pas drôle. En plus de la difficulté du comique il y a celle de la rendre coquette. Tout est question de rôle, je le sais. Bien sûr, me direz-vous, on peut les changer les rôles mais alors il faudrait que je me change moi-même.»

Un petit théâtre

De l'avis de Roba, Boule et Bill restent à un stade primaire, sans problèmes métaphysiques. «La langue est assez neutre, précise-t-il. Tout francophone peut comprendre. Les gags sont simples, facilement compris par ceux à qui ils s'adressent en tout premier lieu.»

Vingt ans de métier, quinze albums, 2,000,000 d'albums éparpillés un peu partout dans le monde, plus de 800 gags, 26 dessins animés, du pain sur la planche pour un autre vingt ans. Pour arriver à cela, il faut une certaine discipline. «Une bonne technique surtout», s'empresse-t-il d'ajouter.

Et il continue en expliquant la naissance d'une page dans la vie de Boule et Bill.

«Une histoire ça se fait entre quatre murs. Pour créer un gag, j'utilise le procédé de l'analogie. Je prends un personnage, disons la maman... elle part pour se rendre chez le coiffeur... elle amène Bill... qu'est-ce qui peut lui arriver là-bas?... et voilà. Ou je prends une situation... si ça ne marche pas, je cherche plus fort... si ça ne marche pas encore, je change de situation. Ordinairement je trouve la chute avant le début. Alors je divise la page en autant de parties que j'en aurai besoin. Je ne fais pas de scénario en bonne et due forme avec les dialogues d'un côté et les indications techniques de l'autre. La page que je fais est assez simple pour que je puisse y aller directement. En fait, j'ai toujours eu le même petit théâtre sous les yeux: la page. J'ai assez de facilité à voir la page terminée dans ma tête. Alors je fais des croquis. A ce stade-là je prévois la place et la dimension des ballons. Je change la mise en page, je transforme la position des personnages, j'ajoute des détails, j'en enlève d'autres. Je passe ensuite au crayon. C'est cette étape qui est la plus importante et la plus longue. C'est une étape que je soigne beaucoup. Je reprends encore certaines attitudes, certains effets, une grimace qui ne me satisfait pas. Puis tout est passé à l'encre de Chine. J'utilise le pinceau pour faire ce travail. Je fais aussi le lettrage. C'est une étape que je considère très importante. Les jeunes la négligent trop souvent. Enfin arrive le gommage. Puis les indications de couleurs. Et c'est terminé. Alors ça recommence.»

En créant Boule et Bill, Roba a reproduit une amitié qui se retrouve à des milliers et des milliers d'exemplaires tout près de nous, celle d'un enfant pour son chien.

Bill n'est pas le premier chien à accéder au rang de vedette. Il a sans doute été influencé par beaucoup de chiens avant de trouver sa propre personnalité. Il a gardé un peu du sérieux de Milou sans toutefois aspirer à vivre ses aventures. De Snoopy, Boule a gardé le côté «philosophe» qui pourtant aime mieux mordre dans les os que dans les idées. Il conserve la désinvolture de Cubitus et l'innocence heureuse de Rantanplan, le chien le plus épais du Far-West. Idéfix, Pluto, Gooffy, Rintintin, Lassie, Droopy, Manou, Roquet-Belles-Oreilles, Macaire, Speedy, Blacky ou le Scoobee Doo (excusez l'orthographe) l'ont sans doute marqué à des degrés divers.

Il reste que Bill est l'élément comique par excellence dans ce déluge de gags. Il est aussi, et cela Roba y tient, le véritable chef de la fa-

Les bandes dessinées "Boule et Bill" eflet de la vie familiale de son auteu

2 LA TRIBUNE, SHERBROOKE, LUNDI 20 NOVEMBRE 1978

185.

(19.)

.HERBROOKE — "Les histoires de "Boule et Bill" constiient en fait le reflet de ma vie miliale et elles n'ont d'autre it que de divertir les gens; ce ui représente à mon sens une orme très importante de la culre".

Jean Roba, le "père spirituel" es sympathiques personnages e cette oeuvre créée en 1959, et ue les lecteurs de La Tribune trouvent à chaque semaine ans le journal, ne prétend aucunement livrer de message: Cette publication qui s'adresse ux parents comme aux enfants, ue j'appellerais une sorte de érie familiale', se veut exclusiement humoristique", a-t-il expliqué lors d'une entrevue réalie en fin de semaine.

Jean Roba en action

Pour ce dessinateur né en 1930 ans apitale belge, qu'il habite urs toujours, l'idée de Boul et Bill" origine de sa ropre famille. Alors dessinaeur dans une agence de publicié, Jean Roba décide de mettre n bandes dessinées des situations cocasses qu'il a parfois luiême vécues, souvent exagé, ayant comme centre d'inson garcon qu'il surnomme

"Mais l'élément principal de cet humour, le sujet autour de qui tout tourne, c'est le chien Bill", avoue l'auteur qui en est cette année à la parution de son 15e volume. "Ce chien aujourd'hui un vieillard acariâtre et obstiné, qui engueule tous les visiteurs sans qu'on puisse le faire taire et défend son écuelle contre toute tentative d'intrusion".

Roba n'a donc pas créé ses personnages de toutes pièces: il s'est inspiré de la merveilleuse amitié entre son fils Philippe, aujourd'hui âgé de 22 ans, et le chien cocker Bill dont les oreilles font tout le charme, et qui sont "probablement les seules oreilles préhensiles de tout le règne animal". Ces oreilles, dont l'auteur dit encore qu'elles sont "vives comme l'anguille et fermes comme le roc, élégantes comme un paraphe et expressives comme un point d'exclamation". Elles servent à Bill en toute circonstance: aussi bien de palmes pour nager, de pelle à tarte, de chistera pour la pelote, de sémaphore pour communiquer avec les copains et aussi

Boule et Bill, les deux acteurs complices et inséparables de l'oeuvre que Jean Roba, un Belge, a créé en 1959 et qui représente une des séries de bandes dessinées les plus populaires à l'heure actuelle

bien pour exprimer ses sentiments.

Comme tout bon père de famille qui se dit heureux et vivant, n'ayant que l'humour au bout de la plume, il recrée ainsi avec drôlerie et un talent que tous lui reconnaissent, l'univers des enfants et des animaux familiers. "J'ai toujours adoré dessiner les enfants et les ani-

Les histoires simples de "Boule et Bill", les acteurs inséparables et complices, se déroulent généralement avec un même fond de scène: dans une banlieue verdoyante où la maison des parents de Boule, "pimpante, avec un grand jardin et du soleil partout, comme dans la réalité", abrite aussi une tortue amoureuse de Bill: Caroline.

"La tortue elle, est apparue depuis une dizaine d'années et représente un petit élément habile, un peu fleur bleue, qui apporte dans les bandes dessinées une petite note sentimentale vers le chien", ajoute-t-il.

Contrairement à bien d'autres bandes dessinées, celles de "Boule et Bill" ne se définissent pas tellement par rapport au temps ou à l'histoire. En l'espace de ces quelque 20 années de production, ou 810 pages ont été créées, les personnages célèbres n'ont pratiquement pas évolué. "Les caractères demeurent toujours les mêmes, sauf qu'au niveau du texte, je vais maintenant plus directement à l'essentiel, car dans dans ce genre de métier, l'auteur en vient à s'intégrer et à se définir en fonction de ses personnages", explique-t-il.

Combien faut-il de temps à Jean Roba pour mettre sur papier ses idées? "Cela dépend de la recherche qu'il faut justement pour approfondir mon sujet; parfois une heure, parfois

re une moyenne, on peut qu'il me faut environ trois pour compléter une planch qui représente environ huit reaux dans une page".

Comme tous les gens q vent de leur dessin, Jean avait le crayon à la main son âge le plus tendre. Ma qui fait aussi l'originalité créateur qui a aussi mi monde les exploits de "La bambelle", l'histoire d'une de d'enfants de nationalité

Bill, le cocker qui att l'attention surtout par oreilles, est le point mire des bandes de nées de Jean Roba

férentes, et qui profitera de passage à la foire internati du livre, à Montréal, du 21 novembre, pour lancer of lement "Bill, nom d'un ch vient du fait qu'il réalise lui-même dans ses bandes d nées: scénario, dessin, re ches. Et quand il accouch ses idées, il le fait directe au pinceau.

UNE ENTREVUE AVEC

JEAN ROBA, DESSINATEUR DE BOULE ET BILL

Q. *D'où viennent vos personnages?*

R. Ils viennent de mon ménage, à la fois de mon fils et du cocker que j'avais à l'époque. L'inspiration que ça m'a donné. Mais maintenant, mon fils est un (rire) un bonhomme de 22 ans qui ne ressemble plus du tout au petit bonhomme un peu rond, que j'ai appelé Boule parce qu'il était rond, tout simplement. Ah, il a pas mal de copains qui l'appellent d'ailleurs toujours comme ça.

Q. *Depuis combien de temps dessinez-vous?*

R. Oh, que je dessine? parce que, attention, je dessine depuis que je suis gosse, mais j'ai eu une carrière un peu différente. J'ai fait de la publicité pendant des années et des années. Je suis venu, si vous voulez, un peu tard, dans le métier de B.D. par rapport à certains collègues qui ont commencé tout de suite. J'ai fait une carrière très longue de dessinateur publicitaire, mais malgré tout, j'avais en moi le virus du petit, je ne vais pas dire du petit Mikey, quoique ce soit une expression consacrée, en fait des petits bonshommes. Je me racontais des histoires pour moi. Donc, j'avais toujours ce besoin de raconter, en petites cases successives, quelque chose. Le dessin humoristique m'a toujours tenté.

Q. *Y a-t-il un dessinateur que vous admirez particulièrement?*

R. Moi, j'ai des admirations normales, parce qu'étant venu à cette profession, attiré d'ailleurs par des noms qui existaient, je vais citer Frankin, je vais citer les grands Américains. Alors là, je crois que c'est une question à laquelle les réponses seraient un petit peu unanimes chez beaucoup de dessinateurs. Ceci dit, il y a actuellement une floraison de grands talents en Europe, chez nous, alors là j'aurais pas assez de temps pour les citer tous. Ca va de la France à la Belgique, depuis Hergé en passant par Frankin, Gilain, etc. Tous ceux qui ont fait la B.D. européenne avec le talent que l'on sait et actuellement il y a encore une fois, je vous dis, des jeunes talents qui viennent, et franchement, chapeau, des grands dessinateurs.

Q. *Qu'aime Roba d'autre que la B.D.?*

R. Ah, j'aime la photo, j'aime beaucoup de choses que je ne fais pas, c'est ça qui est drôle. J'aime, j'aimerais bien en tout cas, j'aime bien les animaux, bien sûr, ça va de soi. Alors mon rêve, c'est d'aller en Afrique et faire des photos d'animaux et les approcher et vivre un petit peu avec eux. J'aime les éléphants. Je crois, c'est l'animal que je préfère au monde, c'est l'éléphant. Alors mon rêve c'est d'en posséder un. Le rêve pour moi c'est d'aller les voir dans la savane, enfin dans la brousse et de les approcher, de faire des croquis, de les dessiner sur place, sur le vif. C'est un vieux rêve de pouvoir aller en Afrique, au Kenya, le Kilimandjaro, pour moi, c'est un nom qui me fait rêver.

Q. *Qu'est un dessinateur de B.D.?*

R. Je crois tout au moins en ce qui me concerne, c'est un enfant qui a continué à rêver et grâce au crayon qu'il a peut-être, appelons-le comme on veut, grâce à ce don là, qu'il met ses rêves sur une feuille de papier blanc et c'est tout. C'est tout et c'est merveilleux.

Q. *Mais, y a-t-il toujours du rêve?*

R. Au départ il y a toujours du rêve, oui. Oui! Mais comment dire, il faut naturellement le traduire avec des traits, avec un pinceau, un crayon. Il y a des impondérables, des côtés techniques bien sûr, mais il faut croire qu'au départ chaque dessinateur rêve. Il se met devant une page blanche et puis cette page subitement s'anime. On y voit des animaux, on y voit des gens qui vivent des aventures extraordinaires et alors tout en dessinant... je crois que le dessinateur se met à bouger aussi! à l'intérieur quoi. Alors il participe à des tas de choses.

C'est l'Amérique du Sud, c'est l'Afrique, c'est le Kilimandjaro. Tout le monde a un petit Kilimandjaro en soi. Pour moi c'est le Kilimandjaro, pour d'autres c'est la Barbade, c'est l'Ile de la Tortue, c'est les grandes découvertes, c'est Christophe Colomb ramené si vous voulez, à un format de bandes dessinées, à un format de page blanche, quoi.

Q. *Et l'amitié, qu'est-ce pour Roba?*

R. A partir du moment où on est tous, on appelle ça dans un bain, quoi, à partir du moment où des hommes se trouvent dans une situation donnée, eh bien, on a des conversations, on a des amitiés qui se créent, des amitiés professionnelles, par ex. Je crois que ça se retrouve partout. Je suppose que des gens qui manipulent la pioche se retrouvent entre gens qui manipulent la pioche. Bon, et je crois qu'ils ont des histoires de pioche à se raconter, quoi. Non, je crois que l'amitié chez les hommes, en tout cas chez moi, c'est une chose importante.

BIBLIOGRAPHIE

BOULE ET BILL

1-7 60 Gags de Boule et Bill
8 Papa, maman, Boule et moi
9 Une vie de chien
10 Attention, chien marrant!
11 Jeux de Bill
12 Ce coquin de cocker
13 Carnet de Bill
14 Ras le Bill!
15 Bill, nom d'un chien!
16 Souvenir de famille
17 Tu te rappelles Bill?

- Le mini requin (B)
- Les meilleurs gags de Boule et Bill (B SD)
- Boule et Bill à Novotel (B)
- Boule et Bill en vacances à Novotel (B)

R.A.E.: pour une didactique de l'expression et de la communication écrite au primaire par la Bande dessinée

TIBET
et
DUCHÂTEAU

CHICK BILL
et
RIC HOCHET

Un[illegible]rsité de Sherbrooke
Octobre 1979

Conception: Lina Thériault
Dactylographie: Joane Gagnon

Tibet
(Gilbert Gascard)

Gilbert Gascard est né à Marseille le 29 octobre 1931. Ses parents habitent la Belgique en 1935.

Le coup de foudre pour la bande dessinée s'est produit en 1941 lorsqu'il a découvert le journal SPIROU et les premières pages des aventures de Valhardi dessinées par Jijé.

Il s'est entraîné à faire des bandes dessinées et à treize ans, en 1944, il a présenté à Hergé une bande dessinée qu'il avait réalisé sur un cahier d'écolier. Hergé l'a encouragé à continuer et lui a conseillé de prendre un maximum de croquis d'après nature, ce qui était, d'après lui, le meilleur exercice pour progresser lorsqu'on débute dans le dessin.

Tibet s'est appliqué à suivre les conseils d'Hergé. A seize ans, en 1947, il entre aux studios bruxellois de Walt Disney et il réalise une autre bande dessinée, en grand format comme un vrai professionnel. C'était forcément du sous Hergé.

Quelqu'un lui a conseillé d'aller voir une agence pour vendre son oeuvre. Il a sonné à la porte d'Opéra Mundi et il a été reçu par M. Armand Biggle qui, après lui avoir découvert du talent, l'a envoyé chez deux de ses amis, Tenas et Rali pour apprendre le métier et progresser. Pendant cette période, il continuait à prendre des croquis, à élaborer des dessins ...

Vers 18 ans, il débute comme illustrateur à HEROIC-ALBUM, hebdomadaire belge de récits dessinés complets, pour lequel il crée en 1950, le détective privé "Dave O'Flynn", un dur, un coriace, un Américain comme

c'était la mode. Ayant vendu quelques histoires à HEROIC-ALBUM, il a pensé qu'il pouvait voler de ses propres ailes et il a quitté Tenas et Rali.

Par la suite, il a préparé un dossier avec de nouveaux dessins et a pris rendez-vous avec M. Dupuis qui éditait SPIROU. Il voulait travailler pour SPIROU car c'est dans ce journal que se trouvaient ses dessinateurs préférés: Franquin, Morris, Gillain ...

En attendant, il montra ses dessins au journal TINTIN. Et en 1951, il entre comme maquettiste, metteur en pages, illustrateur au studio de dessins du journal TINTIN à Bruxelles et y crée sa première histoire complète en quatre planches "Yoyo s'est évadé" sur un scénario de A.P. Duchâteau avec lequel il était déjà très copain depuis son stage chez Tenas et Rali.

Avant son service militaire, il réalise quelques gags d'une série qui s'appelai "Titi et son chien Tutu". Ce qu'il faisait était très enfantin.

A la même époque, il a réalisé des bandes publicitaires avec des Scouts, "La patrouille des sangliers". Les histoires racontaient vraiment quelque chose.

En avril 1953, il crée la première aventure de "Chick Bill, le cowboy" et "Chick Bill contre l'invisible". Après deux épisodes de style "Western dysnéen", "Chick Bill" rejoint le journal Tintin le 10 octobre 1955.

Depuis 25 ans, le quatuor Chick Bill, Petit Caniche, Dog Bull et Kid Ordinn a vécu 60 aventures à suivre, plusieurs histoires complètes dans "ONS VOLKSK - JUNIOR" que dans le journal Tintin (sur scénario de Greg, puis un synopsis de A.P. Duchâteau).

En 1955, il s'associe avec le scénariste A.P. Duchâteau et crée le Ric Hochet sur une petite intrigue policière un peu farfelue, mais dont le scénario permettait de montrer au lecteur toute l'astuce de Ric Hochet.

En 1956-57, Tibet crée quelques personnages humoristiques pour le journal TINTIN, "Globul le martien", "Alphonse" avec Goscinny et "Mouminet" avec Greg.

En collaboration avec Greg en 1958, pour "ONS VOLKSKE-JUNIOR", le personnage de "Junior", chef d'une bande de jeunes gamins, les "peur de rien": Bonhomme, Génie et Ras-du-sol, apparus depuis lors en 25 épisodes.

En 1962, il participe à la création des personnages de la série "les 3 A" animés par Mittei (dessin) et A.P. Duchâteau (scénario) pour le journal TINTIN.

De nombreuses fois premier aux référendums annuels du journal TINTIN avec "Ric Hochet", Tibet est le plus prolifique dessinateur de ce journal.

Mais, Tibet est aussi un caricaturiste de talent et, il l'a prouvé en réalisant pendant près de deux ans, en 1971-72, sa fameuse "tibetière": où il croqua une centaine de célébrités.

Au cours des nombreuses aventures de Ric Hochet et de Chick Bill, il a créé une galerie de personnages principaux ou secondaires dont l'aspect lui était inspiré des personnages connus.

Cette carrière de caricaturiste de premier plan lui vaut d'être appelé par la télévision belge pour animer des émissions pour la jeunesse.

La télévision belge qui, en 1968, fit une adaptation de 30 minutes des aventures de "Ric Hochet" avec dans les rôles principaux:

Daniel Vigo ⟶ Ric Hochet, Jacques Lippa ⟶ commissaire Bourdon.
Mireille Baert ⟶ Nadine et Michel Dupleixe ⟶ Manière.

En 1976-77, il a illustré deux ouvrages de perles de Stéphane Steeman parus aux éditions Rossel.

Enfin, Tibet participe aux diverses manifestations sur la bande dessinée dans lesquelles il effectue de nombreuses dédicaces et caricatures, particulièrement en Belgique et en France.

Duchâteau, André-Paul, alias Michel Vasseur. Scénariste

1948: débute au journal BRAVO avec "Le Bossu", "Frigipolis", "Cyprien Bravo" avec les dessinateurs Terras et Rali;

1950: contribue au journal européen de MICKEY MAGAZINE avec "Les mystères de la Tour Eiffel";

1952: publie avec Terras et Rali "Le triangle de feu" dans SPIROU;

1955: s'associe avec Tibet pour créer Ric Hochet dans TINTIN, mais attend 1961 pour faire vivre à ce personnage sa première aventure "à suivre";

fournit à Tibet le scénario des "Nouvelles aventures de Junior" pour JUNIOR ainsi que le synopsis de quelques épisodes de Chick Bill;

1962: crée, dans TINTIN, la série des 3A pour tandem Mittei-Tibet;

imagine le scénario de multiples énigmes policières sous forme d'enquêtes hebdomadaires: celles de Ric Hochet pour Tintin (illustrées par Tibet) et celles du Commissaire Marin pour l'ILLUSTRE DU DIMANCHE (dessinées par Parras et reprises dans PILOTE sous le nom des "Enquêtes du Commissaire Jeudy").

En 1953, naissait Chick Bill. "Un joyeux cow-boy parcourt la plaine en chantant" tel est le commentaire qui ponctue son apparition dans les pages du journal: JUNIOR.

Une première aventure trépidante mettait les qualités du cow-boy à rude épreuve, et ouvrait la voie à une série qui compte aujourd'hui plus de 50 histoires.

"Chick Bill contre l'invisible" donne le départ à une longue carrière, mais l'importance de cet épisode ne se limite pas là: Tibet y campe l'univers des futures aventures de son cow-boy: les comparses: Petit caniche (un caniche), Dog Bull (un bouledogue) et Kid Ordinn (un cochon) et le décor: Wood City.

Les deux premières aventures de Chick Bill mettent en scène des animaux ou plutôt des personnages à tête animale. Ce choix ne permet pas à la série de trouver un véritable rythme, et la cantonne dans des histoires destinées aux enfants, comme celles de Walt Disney.

Le dessinateur s'en rend compte et commence à humaniser ses personnages au troisième épisode de la série des aventures de Chick Bill.

Cet épisode → La Route d'Acier est un curieux cocktail: les héros et l'ennemi conservent leur tête animale, tandis que les personnages secondaires sont tout à fait humain.

La transition se fait en douceur, et il faut attendre la quatrième histoire "Kid Ordinn le rebelle" pour arriver à une humanisation complète des acteurs.

Ce récit est un tournant dans la vie aventureuse de Chick Bill; la trame ne fait plus appel au cow-boy et à l'indien mais entraîne le héros hors du Far-West; la série trouve là son originalité.

Dès que possible, Tibet débarasse ses héros de leurs habits trop voyants et les vît selon la tournure des événements.

Chaque récit est en fait une pièce différente qui n'a de lien avec le précédent que le point de départ: Wood City - Le schéma de toutes ces histoires est le même. Les héros vaquent à leurs occupations et un élément vient troubler leur quiétude. Il s'ensuit un départ, et l'aventure peut se dérouler hors des limites classiques du Far-West.

L'élément perturbateur est variable, mais on peut noter une certaine constance à l'attribuer à Kid Ordinn:

ressemblance ⟶	Kid Ordinn le rebelle Le Roi d'Esclosh Le Captif d'Esclosh
héritages ⟶	Territoire 22 La Tête de Pipe
excentricités et passions du shérif adjoint ⟶	Le Monstre du Lac L'étrange M. Casy Moto Le trésor du gros Magot Les Disparus du Mirific L'arme secrète de Kid Ordinn

Nul doute que Chick Bill sans Kid Ordinn aurait eu une vie plus calme.

Personnages

Chick Bill donne son nom à la série et en est le héros ... tout au moins pendant les premiers épisodes.

Il défend l'opprimé, tire vite et juste, raisonne, bondit et adopte une attitude très protectrice vis-à-vis de ses camarades.

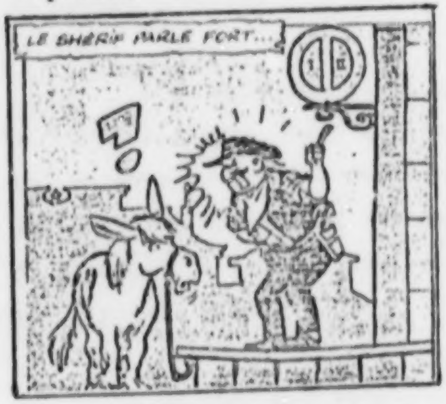
Il représente la droiture, la force, et le grain de sable qui dérègle les plans des bandits.

Son rôle de héros l'a parfois conduit à des situations critiques ⟶ "Alerte à Maracas", "La tête au mur" mais il s'en est toujours sorti avec brio. Il est conscient de son importance et son attitude vis-à-vis de Dog Bull, Kid Ordinn et Petit Caniche est à ce sujet sans équivoque. Il est celui qui est capable de tout réussir et ne peut que se sentir responsable de la petite équipe.

Mais depuis quelques épisodes, notre héros est fatigué et il a dû, bon gré, mal gré, céder la place à ses deux complices Dog Bull et Kid Ordinn. A présent, il se contente d'intervenir de temps à autre ou de jouer un rôle protecteur bien inutile.

Petit Caniche fait partie de la tribu des Black Feet, mais on ne le voit guère parmi les siens, exception dans "La Grotte Mystérieuse". Il possède toutes les qualités d'un bon chasseur indien: il tire vite et juste à l'arc, est capable de suivre une piste, de déjouer les ruses de l'adversaire et il est surtout doué d'un sixième sens qui l'avertit d'un danger.

Grand ami de Kid Ordinn (le cochon), il partage ses jeux et adopte une attitude protectrice vis-à-vis du shérif adjoint, ce qui le cantonne à présent dans un rôle effacé.



Dog Bull est le représentant de l'ordre à Wood City. Emporté, lâche, astucieux, n'hésitant guère à faire porter à son adjoint le poids de ses gaffes mais il aime cependant Kid Ordinn à sa façon. Il le secourt sans hésitation dans "Le captif d'Esclosh", "L'énigmatique Tibet", L'épée ou la Gachette".

Il est sensible à la flatterie, facile à éblouir ⟶ "L'arme à Gauche", et peu réceptif aux calembours et aux critiques de son adjoint. Il a une haute estime de lui et se considère un peu comme le père de Kid Ordinn.

Au fil des épisodes, nous avons appris qu'il est d'ascendance corse ⟶ "Le dernier des Bull" et qu'il a eu dans sa famille un milliardaire. Bull Dozer ⟶ "La tête de Pipe".

Il a un faible pour le tabac ⟶ "Kid Ordinn le Rebelle", et une admiration sans bornes pour les titres pompeux.

Kid Ordinn

Il est la plupart du temps générateur d'aventure et le projecteur se braque plus sur lui que sur les autres. Il est doué d'une double personnalité et il suffit d'un choc sur la tête ou d'un choc affectif pour faire de ce doux le plus redoutable policier de l'Ouest. Il devient alors fin tireur et homme de décision.

Il aime les animaux et lorsqu'il réclame de l'argent à Dog Bull, c'est pour acheter des caramels aux enfants du village "Le ranch hanté". Tout comme les enfants, il possède une imagination fertile et une soif d'apprendre colossale. Magie, spéléologie, chant, cornemuse, farces n'ont pas de secret pour lui.

Cet orphelin niais, a le coeur sur la main et n'est nullement départi de courage. Avec une belle inconscience, il éteint un puits de pétrole, ou vole au secours de ses amis. Au fil des épisodes, il est devenu moins naïf et plus malin. Il a besoin qu'on l'aime et supporte avec beaucoup de philosophie la tyrannie de son chef. Ce sans-grade donne à la série sa raison d'être: l'humour.

Si lors des premiers épisodes, l'aventure était la motivation essentielle des histoires de Chick Bill, il en est autrement aujourd'hui. Ce n'est pas par hasard que le héros a laissé la place à ses faire-valoir. Dog Bull et Kid Ordinn tiennent la vedette, et le récit n'est qu'un prétexte à gags un peu à la manière des films comiques des années 30. L'humour chez Tibet est constant, et essentiellement basé sur la dualité des caractères des deux policiers.

Les affrontements entre Dog Bull et Kid Ordinn sont épiques, les empoignades irrésistibles.

Ce goût pour le discours absurde truffé de calembours, Tibet le prolonge dans le titre de ses histoires: "Le filon filé du filou félou", "Le troc truqué de Dog Bull", "Le dur de dur des durs de durs" en sont les exemples les plus représentatifs.

Ces deux tiers d'humour mêlés à un tiers d'aventures ne peut que concourir au succès d'une série sympathique qu'elle met en scène, et par le graphisme clair, concis et précis de Tibet. Un album de <u>Chick Bill</u> se lit et se relit avec beaucoup de plaisir.

L'art de Tibet

Tibet est un "styliste", celui qui oppose un "coup de patte" unique au faisceau des traditions et des conventions établies. Il n'invente rien, mais recrée tout avec une touche personnelle qui donne au vieux l'éclat du neuf et confère aux recettes et autres ficelles un air d'innocence première.

Tout l'art de Tibet sera alors d'inverser, en quelque sorte, la chronologie de notre perception de ce lien - commun: les moustaches en croc et le crâne chauve de Dog Bull l'incarnent si parfaitement que le shérif de Wood City ne représente plus l'archétype de l'autorité brutale, mais c'est bien au contraire cette dernière qui finit par être réquisitionnée par lui.

Comme d'un avare on dira un Harpagon, d'un goupil un renard, d'une Bande dessinée un petit Mickey, on pourrait, à fréquenter trop régulièrement la bande de Tibet, dire, d'un policier irascible, un Dog Bull!

Et ne tient-on pas là la marque essentielle de ce qui fait le très bon styliste: cette capacité à s'approprier, à faire si totalement sien les figures déjà anciennes, qu'elles finissent par ne plus pouvoir exister sans l'expression qu'on en donne. Le lecteur passionné que je suis de "Chick Bill" peut-il imaginer un "naïf au coeur pur" sans qu'automatiquement jaillisse à l'horizon de son univers mental la silhouette blonde à la chemise rouge de ce gros poupon de Kid Ordinn?

Au niveau graphique, Tibet apparaît comme un suiveur d'Hergé, ou plutôt comme quelqu'un qui se serait mis d'accord avec lui sur quelques principes fondamentaux. En particulier: la soumission totale du

dessin au récit. Simplicité et efficacité! Clarté et "lisibilité" immédiate! Les effets de cadrage participent à la narration de façon très classique, et ne font que cela, leur fonction étant précisément de rester en retrait. L'oeil glisse, il ne dérape pas. De même, les planches ne sont pas traitées comme des unités individuelles mais comme le simple et fortuit rassemblement des cases.

Le graphisme, pourtant "humoristique", à l'instar d'Hergé, ne verse pas dans la caricature par distorsion, l'outrance ou les gros nez. Comme dans "Tintin", les proportions anatomiques sont respectées, les attitudes et les "mouvements" ne sont pas schématisés ou réinterprétés symboliquement, mais "reproduits", se donnant comme "mimés" ou "mimétiques", selon des lois partagées avec l'univers des conventions réalistes. Si dans "Chick Bill" l'on passe facilement à travers les fenêtres sans trop d'égratignures (Kid Ordinn), les balles sont plus meurtrières que dans "Sammy", et les coups de gourdin par derrière assomment.

Qu'est-ce qui fabrique la séduction exercée par Kid Ordinn et qui déclenche la participation du lecteur?

Les quiproquos: Kid Ordinn passe pour un stupide aux yeux des autres personnages, là où le lecteur, mieux informé que ces derniers, sait qu'il n'en est rien. Les exploits intimes de Kid: il ne peut les reproduire en présence des autres personnages, seul le lecteur a été témoin.

Par ce jeu de l'opacité/transparence et de la répartition inégale de l'information, qui se crée entre le lecteur et Kid d'une part (transparence), et Kid et les autres d'autre part (opacité) s'installe la complicité.

Chick Bill

Tout l'intérêt de Chick Bill tient dans une sorte de "savoir-faire" qui enlumine le récit, qui le fait apprécier par une collection de détails qui s'accumulent, et qui emportent l'adhésion du lecteur, comme ça, sans effort.

Dans Chick Bill, ce n'est pas tant l'intrigue qui nous passionne que la façon dont Kid Ordinn ou Dog Bull s'en dépêtrent, comme ils la parasitent, par quels noeuds ou replis de leur épaisseur de personnages comiques ils vont la dynamiser.

Le trajet de la série est à cet égard significatif, où, de plus en plus, la crise indispensable au départ et à la poursuite de tout récit reposera très directement sur les épaules mêmes d'un des deux duettistes, comme catalyseurs.

Si, au début de la série, l'histoire s'enclenche de par l'intervention purement externe de méchants de tout poil, bientôt c'est du plus profond de Kid Ordinn ou de Dog Bull qu'émergent directement les situations à problème, ou de son intersection avec un concours de circonstances qu'il rend de par sa seule présence explosif.

Passant au premier plan, parce que petit détail qui faisait seul la richesse de la série, Kid Ordinn devient seule source de déséquilibre, détonateur au centre des histoires, là où Chick Bill doit se contenter de jouer les utilités, et puis résoudre la crise au bon moment, comme s'il nous implorait de trouver encore un peu notre regard vers lui.

Oeuvres	Fonctions cardinales
"Les disparus du Mirific" →	Kid a gagné un voyage à un concours.
"Le dernier des Bull" →	Dog Bull part à la recherche de sa famille.
"Les millions de Kid Ordinn" →	Kid se met au service d'un Radjah
"Le cow-boy de fer" →	Dog Bull casse le jouet de Kid
"L'étoile d'A. Rainier" →	Kid se découvre un don de briseur de vitres
"Casanova Kid" →	Kid tombe amoureux,
"Montana Kid" →	change de personnalité
"Panique à K.O. Corral" →	ou se recycle dans l'élevage.

Le récit ne progresse plus du point de vue du jeune héros dynamique où l'élément comique perturbateur de Kid Ordinn interviendrait comme contrepoint, mais du point de vue même de cet élément comique.

La dégression devient matière première, et le reste n'apparaît plus que comme prétexte à la mise en scène des "Kidordinneries". Et Tibet introduit la dimension du jeu, des pirouettes, de toute une rhétorique que l'on pourrait énoncer très simplement ainsi: comment Kid Ordinn va-t-il réussir à perturber le cours logique des événements?

Cette dimension de jeu aux multiples variations qui se développent d'album en album est aussi la marque du styliste: une fois le système mis en place, le plaisir du lecteur vient de l'habileté de l'auteur à le réitérer, en introduisant chaque fois une variable nouvelle.

Les variations qui impliquent le plus le lecteur, qui touchent en profondeur celui qui a pénétré le système, sont celles qui mettent en déséquilibre ou menacent l'union du couple sado-maso Dog Bull/Kid Ordinn.

Dans

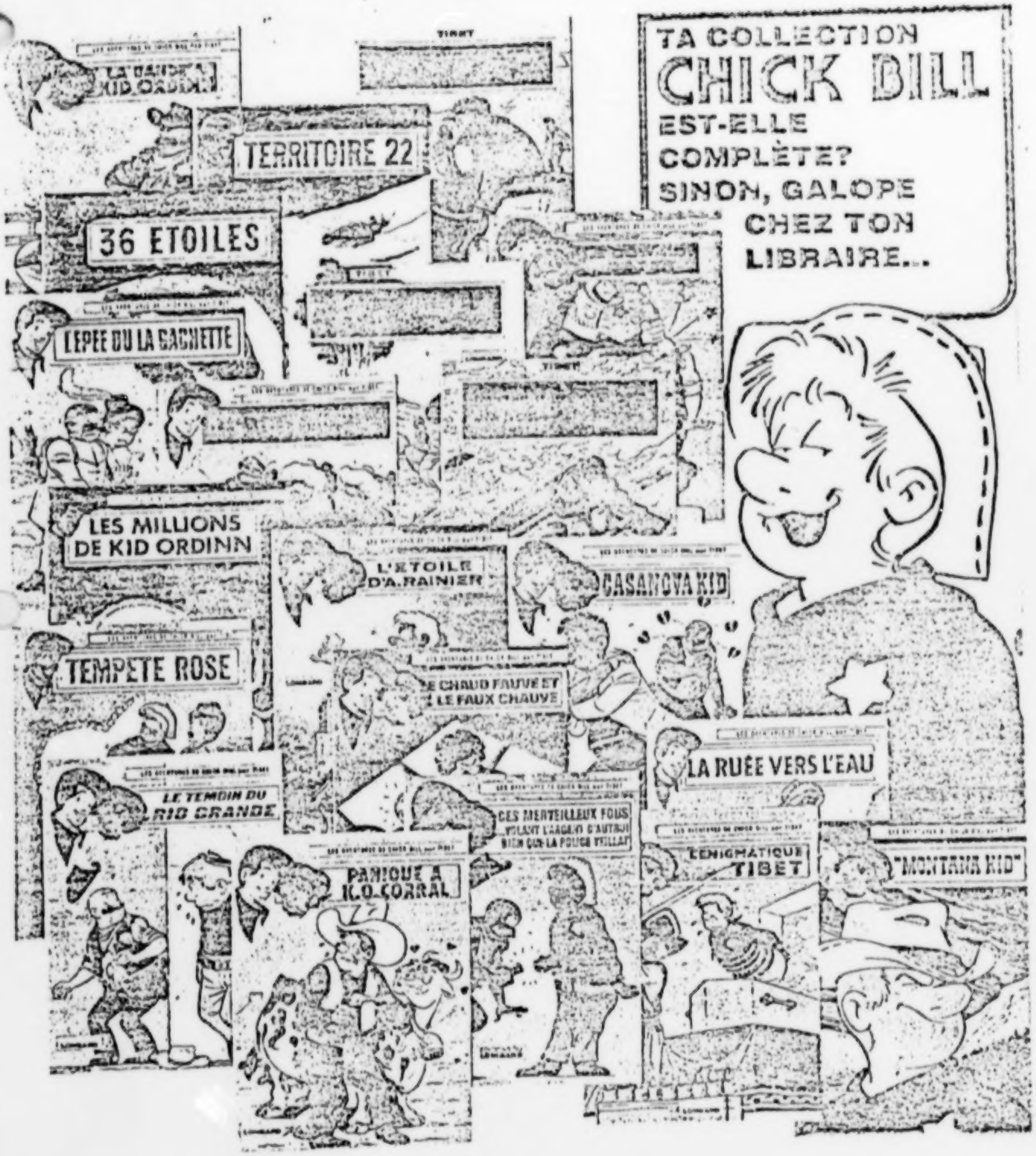
"L'arme à gauche" ⟶ Kid est éclipsé aux yeux de Dog Bull par un as de la gâchette

"Casanova Kid" où "Panique à K.O. Corral" ⟶ Kid est ravi à Dog Bull par une passion

"Montana Kid" ⟶ la continuité de son rapport de soumission est menacée par un changement de personnalité.

La jouissance du lecteur vient alors du retour final à l'équilibre antérieur, sa restauration, comme dans le conte traditionnel.

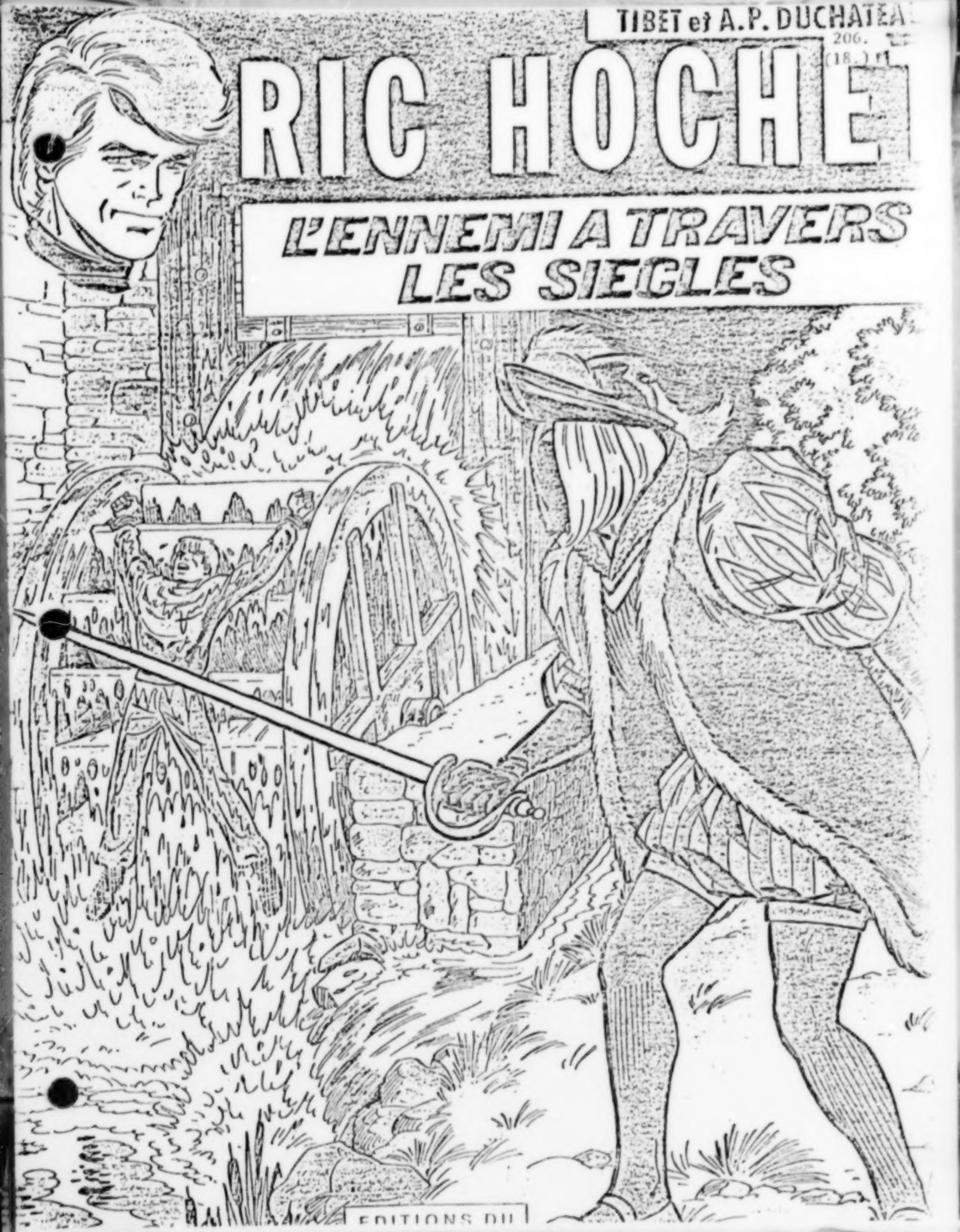
La série de Tibet repose sur des structures fondamentales préexistantes, son art est celui d'un styliste.


TA COLLECTION
CHICK BILL
EST-ELLE
COMPLÈTE?
SINON, GALOPE
CHEZ TON
LIBRAIRE...
TERRITOIRE 22
36 ETOILES
L'EPEE OU LA GACHETTE
LES MILLIONS
DE KID ORDINN
TEMPETE ROSE
CASANOVA KID
LA RUÉE VERS L'EAU
PANIQUE A
K.O. CORRAL
"MONTANA KID"

Le scénariste A. P. Duchateau et le dessinateur Tibet ; deux grands amis qui ont réuni leurs talents pour créer Ric Hochet, un des héros favoris des jeunes lecteurs du JOURNAL TINTIN.

R I C

H O C H E T


TIBET et A.P. DUCHATEA
206.
(18.)
RIC HOCHE
L'ENNEMI A TRAVERS
LES SIECLES
EDITIONS DU

Ric Hochet

C'était du Chick Bill en tout petit peu plus élaboré. Ric Hochet devait avoir 12, 13 ans et était marchand de journaux.

Ric Hochet est un gars sportif qui n'a peur de rien, qui se débrouille et qui va chercher les bandits jusque chez eux.

Pour Duchâteau et Tibet, Ric Hochet est un copain qui a toutes les qualités.

Il ont créé Ric Hochet pour que les jeunes y croient.

L'invention d'un père à Ric Hochet vient du fils de Tibet. A 12 ans, il a demandé à son père: "Pourquoi ne voit-on jamais le papa de Ric Hochet. Tibet en a parlé à Duchâteau et l'histoire s'intitule "Alias Ric Hochet".

On retrouve le caractère de Duchâteau dans le père de Ric Hochet. C'est un faux bandit et un vrai brave type. Eh oui! parler de Ric Hochet, c'est aussi parler d'André Paul Duchâteau, le scénariste qui avec Tibet forme un des couples le plus parfait de la bande dessinée.

La première histoire (complète) de Ric Hochet, publiée en 1955, était une bande franchement comique.

Les personnages Vedette

Au fil des épisodes, de nouveaux personnages viennent rejoindre le héros permettant ainsi aux lecteurs de retrouver avec plaisir des seconds rôles farouches, attachants et parfois cruels.

Bourdon est le premier personnage secondaire qui ait rejoint Ric Hochet dès ses premières enquêtes publiées.

Bourdon est commissaire à la Police judiciaire de Paris et son bureau du quai des Orfèvres est bien connu des lecteurs de la série.

Toutes les aventures du journaliste de "La Rafale" ont pour base une enquête de Bourdon. Grâce à lui, Ric Hochet peut connaître des pièces du dossier avant les autres. Bourdon intervient dans l'illégalité la plus criante pour aider son intrépide compagnon d'aventure. La réciproque est aussi valable. Il arrive à Bourdon de demander à Ric Hochet d'agir à sa place lorsque la police officielle ne peut pas décemment intervenir.

Le duo Bourdon-Ric est donc l'élément moteur de toutes les histoires de Duchâteau.

L'inspecteur Ledru est présent dans une bonne moitié des aventures de Ric Hochet. Ledru est le bon flic effacé mais agit avec efficacité au moment opportun - Personnage insignifiant, mais sans son aide, Ric Hochet aurait trouvé la mort à plusieurs reprises.

Voici avec "Rapt sur le France", l'arrivée du professeur Hermelin, vieux savant grincheux, dont les empoignades avec le commissaire Bourdon sont légendaires. Hermelin est à la fois le point de départ de plusieurs épisodes de la série mais aussi le participant à l'action. Il est aussi un élément comique par ses colères mais aussi par les mimiques savoureuses que lui attribue Tibet.

Dans "Piège pour Ric Hochet" apparaît, pour la première fois, Nadine, la nièce du commissaire Bourdon et dont le frère Christian a été enlevé. Nadine, jolie blonde, aime paraître dans le vent et participe à presque toutes les aventures de Ric Hochet. Simple amie de Ric Hochet, au départ, elle devient, peu à peu, indispensable à notre journaliste détective.

Et puis Richard arrive avec l'épisode "Alias Ric Hochet". Ce mystérieux personnage n'est autre que le père de Ric - Ancien cambrioleur repenti, Richard avait honte de se présenter à son fils. L'aide qu'il apporte à la police au cours de plusieurs aventures mouvementées, lui permet de retrouver à la fois un fils et des amis dont le fameux commissaire Bourdon.

Si Ric Hochet a des amis, il a également des ennemis. Le plus fameux est le bourreau, dit "B", géant sanguinaire adorant les supplices raffinés et les mises en scène morbides. Pour camper ce personnage, hors du commun, Tibet a utilisé Thierry Martens, ancien rédacteur en chef du journal Spirou. Il faut aussi souligner le Caméléon qui fut son premier adversaire et du Serpent aux visages multiples.

Les lieux communs

Ce qui peut contribuer au succès de Ric Hochet, c'est la répétition de scènes ou de situations.

Jetons un coup d'oeil sur ce qui fait les ressemblances.

- les poursuites de voitures

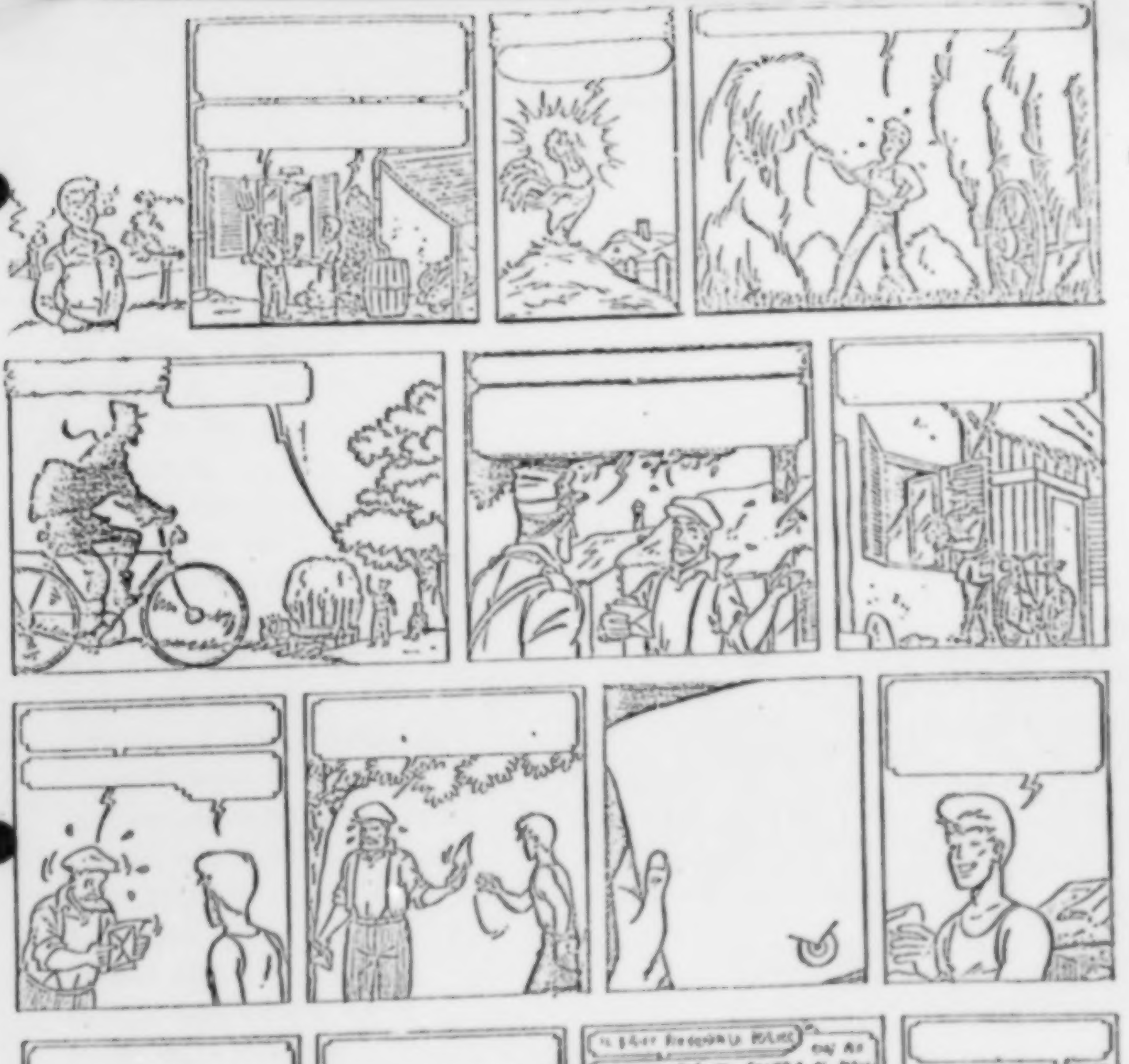
- les messages mystérieux
  . lettre à la signature énigmatique ou au contenu détonnant
  . lettre d'étranges signatures
  . lettre aux menaces terribles
  . lettre, solution au mystère

- les personnages aux visages bandés

- les chantiers aux immeubles en construction, le soir, en temps de pluie

- les combats entre ciel et terre

Ric Hochet est une bande dessinée solide aux qualités certaines. André P. Duchâteau écrit des histoires de qualité que Tibet met en images avec efficacité et les lecteurs ne s'y trompent pas.



CHICK BILL LE COW-BOY

Par Tibet

CHICK BILL CONTRE L'INVISIBLE
LES CAROTTES SONT CUITES
LA ROUTE D'ACIER
KID ORDINN, LE REBELLE
L'ETRANGE M. CASY-MOTO
LA TETE DE PIPE
KO-KLOX-KLAN
LA GROTTE MYSTERIEUSE
LE MONSTRE DU LAC
ALERTE A MARRACCAS
LE TRESOR DU GROS MAGOT
LES DISPARUS DU MIRIFIC
LE DERNIER DES BULL
L'ENNEMI AUX CENT VISAGES
L'ARME A GAUCHE
LE REVEIL DU PATRATOMAC
LES MILLIONS DE KID ORDINN
TERRITOIRE 22
36 ETOILES
TEMPETE ROSE
LA RUEE VERS L'EAU
L'EPEE OU LA GACHETTE
LE SIGNE DES BRECHIGNAC
L'ENIGMATIQUE TIBET
L'ARME SECRETE DE KID ORDINN
LE FILON FELE DU FILOU FELON
LE TROC TRUQUE DE DOG BULL
LE ROI D'ECLOSH
LE CAPTIF D'ECLOSH
LA BANDE A KID ORDINN
L'INNOCENT DU VILLAGE
LE COW-BOY DE FER
LE DUR DE DUR DES DURS DE DURS
L'ETOILE D'A. RAINIER
CASANOVA KID
CES MERVEILLEUX FOUS
LE RANCH HANTE
LE CHAUD FAUVE ET LE FAUX CHAUVE
PANIQUE A K.O. CORRAL

RIC HOCHET

par Tibet et A.P. Duchâteau

TRAQUENARD AU HAVRE
MYSTERE A PORQUEROLLES
DEFI A RIC HOCHET
L'OMBRE DE CAMELEON
PIEGE POUR RIC HOCHET
RAPT SUR LE FRANCE
SUSPENSE A LA TELEVISION
FACE AU SERPENT
ALIAS RIC HOCHET
LES 5 REVENANTS
CAUCHEMAR POUR RIC HOCHET
LES SPECTRES DE LA NUIT
LES COMPAGNONS DU DIABLE
RIC HOCHET CONTRE LE BOURREAU
LE MONSTRE DE NOIREVILLE
REQUIEM POUR UNE IDOLE
EPITAPHE POUR RIC HOCHET
ENQUETE DANS LE PASSE
LES SIGNES DE LA PEUR
L'HOMME QUI PORTAIT MALHEUR
LE TRIO MALEFIQUE
ALERTE! EXTRA-TERRESTRES!
LIGNE DE MORT
LA PISTE ROUGE
COUPS DE GRIFFES CHEZ BOUGLIONE
L'ENNEMI A TRAVERS LES SIECLES
L'EPEE SUR LA GORGE

R.A.E.: Pour une didactique d[…] expression et de la communication
écrite au primaire.

FRANQUIN

GASTON LAGAFFE

Université de Sherbrooke
Février 1979

Conception: Lina Thériault
Dactylographie: Joanne Gagnon

ANDRE FRANQUIN

- Naît en 1924 à Bruxelles.
- Fait ses humanités anciennes.
- Entre à l'Académie St-Luc à St-Gilles et y reste un an.
- En 1945, travaille dans un studio de dessin animé à Bruxelles, avec Morris, Peyo et Paape qui lui font connaître Jijé (pseudonyme de Joseph Gillain).
- Partage la vie de "bohême" de la famille Gillain (sorte "d'école Gillain") à Waterloo, avec Morris et Will (Willy Maltaite) où il s'initie à la bande dessinée.
- En 1946, reprend les personnages de Jijé, Spirou et Fantasio, pour le journal de Spirou (éditions Dupuis).
  Depuis lors: 28 aventures des deux héros, quelquefois en collaboration avec Rosy ou Greg (pour les scénarios), avec Will, Roba ou Jidéhem (pour les décors).
- En 1948, part avec Morris et Gillain aux U.S.A. et au Mexique. Y bourlingue un an (ne parlant pas très bien l'anglais, il se fait comprendre par de nombreux croquis ...).
  Habite Tijuana, au Mexique, puis New-York.
- A son retour en Belgique, se marie (épouse une assistante sociale).
- En 1951, crée le personnage du Marsupilami, dans les aventures de Spirou.
- En 1957, devient père d'une petite fille: Isabelle (qui dessine presqu'autant que son papa ...).
  La même année, création de "Gaston Lagaffe".
  Depuis lors, dessine, chaque semaine, les aventures de Gaston, dans le journal de Spirou.

Qui est André FRANQUIN?

Grand, mince, l'oeil vif et le profil noble, l'allure sportive, Franquin reste un homme "jeune".
Marié, il est le père d'une Isabelle de 14 ans et d'un Gaston imaginaire du même âge.

Tempérament sauvage et pourtant ouvert à toutes les sympathies, Franquin aime surtout la compagnie de ses amis dessinateurs avec qui il a fait ses premières armes (voir notice biographique) ou celle des plus jeunes qu'il conseille et encourage.

Il fait partie de "l'équipe" Peyo, Roba, Tillieux (et quelques autres). Leurs réunions et leurs vacances que leurs petites familles passent souvent ensemble, sont traversées de gags, de rires et aussi de longues discussions sur l'avenir de la bande dessinée.

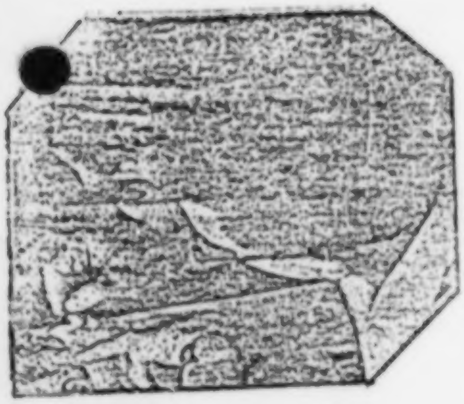
(Franquin aime aussi Fast Waller, la cuisine chinoise, la mer du Nord et la photographie déconcertante. Ses photos-rébus sont célèbres).

Bien qu'étant l'un des chefs de file de la bande dessinée européenne, Franquin se dit être assez "gastonnien": il aime le farniente et le "farfelu" et son imagination l'entraîne à un lyrisme dont le débordement fait notre joie ... et l'amuse aussi!

ANDRE FRANQUIN et GASTON

On dit qu'un personnage ressemble toujours à son créateur; ce n'est guère le cas pour Gaston et Franquin, Gaston est long et mou; Franquin est grand et souple. Gaston a un grand nez; Franquin a le profil noble. Gaston est paresseux; Franquin est économe de se. efforts.

L'histoire est amoncellement de dates: 1515, 1789, 1914-18. Les dates qui comptent dans l'histoire de Franquin sont 1924 (sa naissance), 1942 (son entrée à l'Académie), 1943 (sa sortie de l'Académie), 1945 (sa première collaboration au "Journal de Spirou") et 2024 (son centenaire).



<u>JIDEHEM</u>

C'est le pseudonyme du meilleur dessinateur d'automobiles en Europe. Ses illustrations pour la chronique automobile de Spirou suscitent l'admiration et la copie. Il collabore en outre avec Franquin pour la réalisation des dessins de Gaston: Franquin trouve l'idée, dessine les personnages principaux et établit un décor sommaire; Jidéhem fait le reste.

Né en 1935, il s'est marié à vingt-quatre ans, a une fille nommée Sophie et un chien appelé Zoé. Il ne fume pas, boit peu, conduit avec brio une MGB et développe lui-même ses photographies.

<u>Qui est GASTON LAGAFFE?</u>

Créé de toutes pièces par Franquin en 1957, Gaston est le garçon de bureau du journal de Spirou. Fantasio est le secrétaire de rédaction (reporter devenu sérieux pour compenser les fantaisies de Gaston). Le rubicond De Mesmaeker est l'homme d'affaire dont les contrats ne parviennent jamais à être signés ... par l'innocente faute de Gaston. Mlle Jeanne est la secrétaire frétillante et rousse, en pamoison devant le génie inventif de "Monsieur Gaston".

Tout le monde connaît la silhouette caoutchouteuse de Gaston, son oeil endormi, sa coiffure en perruque, ses espadrilles, ses blues jeans et son mini-pull à col roulé... Il est l'incarnation du non-conformisme involontaire, le champion de la bévue et de l'impair. Il met du génie à organiser sa paresse et son talent de gaffeur est encore servi par le besoin de créer des machines biscornues qui doivent, selon lui, révolutionner l'organisation du travail de bureau. Les innombrables gaffes de Gaston forment une anthologie dont l'humour et l'invention porte Franquin au tout premier plan des "comiques" de la bande dessinée mondiale.

Gaston est un personnage dont j'ai l'impression ne jamais pouvoir me fatiguer, tandis que dans Spirou les personnages les plus réussis étaient les personnages secondaires, parce que Spirou n'était pas de moi. On doit dessiner des personnages à soi, que l'on trouve soi-même, c'est le seul truc valable. Spirou était un héros à l'ancienne mode, exemplaire ... J'ai bien essayé d'en faire une espèce de lutin bondissant et dynamique, mais il m'a toujours posé des problèmes ... (Interview parue in Falatoff, numéro spécial "Franquin". 12/13).

Les débuts de Gaston

Février 1957: Gaston fait son apparition au journal. Il erre dans les bureaux et les couloirs de la rédaction. Son noeud papillon, son pantalon et ses chaussures cirées sont peu à peu remplacés (pour être plus à l'aise) par un pull à col roulé (vert), un "jeans" (plus ou moins bleu) et des "savates". Sa position préférée: assise. Sa principale occupation: fumer.

Avril 1957: Spirou, agacé, apostrophe Gaston.

Dialogue: Qui êtes-vous?	R.:	Gaston ...
Que faites-vous ici?	R.:	J'attends ...
Vous attendez quoi?	R.:	J'sais pas ... J'attends
Qui vous a envoyé?	R.:	On m'a dit de venir ...
Qui?	R.:	Sais plus ...
De venir, pour faire quoi?	R.:	Pour travailler ...
Travailler comment?	R.:	Sais pas ... On m'a engagé
Mais vous êtes bien sûr que c'est ici que vous devez venir?	R.:	Beuh ...

Fin avril 1957: Fantasio, le secrétaire de rédaction enquête: Ce type qui s'appelle Gaston, qui est apparemment inactif mais qui accumule les bévues, lui, n'a aucun doute sur l'emploi auquel il est destiné: on l'a engagé comme héros du journal!

Les titres de Gaston

Aucune place n'étant vacante dans les scénarios du journal, on bombarde Gaston "héros sans emploi de Spirou". Attributions: coller les timbres, faire les paquets, vider les poubelles, faire les courses. Il est ensuite très vite nommé "Innocent public no 1" car il a déjà pris d'intéressantes initiatives: il a fait atterrir un flacon d'encre sur les feuilles dactylographiées du concours de la semaine; mis le feu à un extincteur d'incendie; transformé les boules de l'atomium en têtes de Gaston grâce à ses talents d'artiste-peintre.

Les amis de Gaston

Ils sont nombreux ... Il y a d'abord "Moiselle" Jeanne qui l'aime, c'est un fait. Puis il y a Fantasio, son "rédac' Chef", Lebraque et Prunelle, ses collaborateurs, qu'il

affectionne malgré les différents sonores et quelque peu hauts en couleurs qui les opposent de temps en temps ... "Jules de Chez Smith en face" est un copain qui travaille dans une maison voisine ... et enfin, ... il y a ses protégés qu'il ramène au "sein de son bureau": "veaux, vaches, cochons, couvées" ... et souris ... sans oublier ses deux derniers et inséparables compagnons: la "mouette rieuse" et le "chat dingue".

Les exploits de Gaston

1° Les gaffes proprement dites, dues aux dons d'électricien, de chimiste, de bricoleur de notre héros.

- 52 innondations
- 85 pannes d'électricité
- 30 fuites de gaz
- 105 explosions diverses (une de ces explosions réussit à déloger la rédaction (au complet) dans un terrain vague du centre de la ville).
- les crises de nerfs de Longtarin, l'agent de quartier, et les attaques d'apoplexie de Monsieur De Mesmaeker, P.D.G. distingué, ne se comptent plus ...

Ajoutons qu'une bonne partie de ses exploits sont réalisés grâce à l'efficacité de son extraordinaire et fidèle "conduite intérieure" jaune à carreaux noirs et blancs et à son désir de combler l'admiration amoureuse de la roucoulante secrétaire "Moiselle" Jeanne.

2° Les inventions (à brevets), dues au désir de Gaston d'améliorer les conditions de travail de ses collègues et à son génie inventif à la fois pratique et poétique:

- la machine à marcher sur du verglas
- le cerf volant géant
- la machine à coller les timbres
- le plus grand attache-trombone du monde
- le "gastomobile" ou chaise à 4 roues et à pédales pour marcher assis
- le "mastigaston" pour ne pas se mordre les joues quand on mange
- le "gaston latex", son sosie
- l'appareil à descendre le long d'une rampe d'escaliers
- les patins à roulettes à moteur
- la couveuse électrique pour bureaux
- l'escarpolette à élastiques
- le bilboquet-casque à pointe
- la couleur "qui sèche vite" et qui "dévore" les plafonds
- le fauteuil relax, dernier cri, en forme de main.

et, chef-d'oeuvre hors concours, le "gaffophone", ce mélange de harpe, de brontausaure et de souche tourmentée qui émet des sons inédits et dont aucun luthier ne connaît le secret; c'est grâce à ce merveilleux instrument qu'une cité balnéaire subit, un jour, des pluies torrentielles alors qu'il faisait radieux partout ailleurs ...

Les sources d'inspiration d'André FRANQUIN

Franquin a repris, après Jijé, les aventures de Spirou, ancien liftier du Moustic Hôtel, de Fantasio, secrétaire de rédaction du journal de Spirou et de Spip, le petit écureuil. En 1951, il adjoint aux trois compères le personnage du MARSUPILAMI, sorti tout droit de l'imagination débridée de son créateur. C'est un animal légendaire tel qu'il en foisonnait au Moyen-Age dans les livres, aux tympans des églises, dans les peintures.

Jeune, Franquin a lu des récits de pays lointains et fantastiques. Il en a gardé un souvenir ébloui. Aussi n'a-t-il pas hésité à faire débarquer en Europe un "Marsupilami" ... ramené par Spirou et Fantasio de la forêt vierge palombienne (Amérique du Sud).

Ce Marsupilami, au nom manifestement fantaisiste, pourrait être de la famille des Marsupiaux ... (type kangourou, sarigue) Franquin lui a donné l'aspect à la fois charmant et drôle d'un mammifère au pelage jaune tacheté de noir, à la queue démesurément longue dont il se sert avec force et astuce!. Il est à la fois amphibie et simiesque et se nourrit de plantes, de viande et de piranhas (poissons voraces de L'Amérique du Sud). Sa femelle est la Marsupilamie (qui pond des oeufs ...). Son cri est "Houba, houba, houp!". Fidèle, doux (mais piquant de terribles colères quand on attaque ses amis), intelligent et malicieux, le Marsupilami est une source intarissable de poésie et de drôlerie qui fait la joie des lecteurs de "Spirou"!

Trouvant dans le monde guindé et routinier de l'administration et du travail de bureau une mine de situations et de personnages les plus pittoresques (et les plus véridiques ...), Franquin s'est emparé de ces derniers pour accentuer le comique, la diversité de leurs traits et de leurs caractères. Ce qui était morne devient spirituel! et cela par le truchement merveilleux de Gaston Lagaffe et le talent de son père spirituel: Franquin.

CHAMPIGNAC (comte de)

Pacôme, Hégésippe, Adélard, Ladislas, comte de Champignac, apparaît en 1951 sous le crayon d'André Franquin dans l'épisode des aventures de Spirou et Fantasio "Il y a un sorcier à Champignac". Le comte de Champignac est un génie dont la science s'appuie principalement sur l'étude des champignons. Ses découvertes sont fameuses: le X1 qui donne la force colossale, le X2 qui fait

vieillir en une heure de 70 années, le X4 qui multiplie par quatre les facultés mentales, le Metomol dont un jet vaporisé sur du métal le rend mou, etc. Champignac tire toutes ses découvertes des champignons. Il est aussi l'inventeur d'un sous-marin de poche et de l'appareil anti-Zorglonde qui permet de lutter contre Zorglub. C.M.

CHAMPIGNAC (Village de)

Petit village situé quelque part en France, découvert par hasard par Spirou et Fantasio un beau jour de 1951. Depuis cette date, André Franquin nous a fait connaître sa population haute en couleurs. Le maire de Champignac qui ne rêve que de discours fleuris à la gloire de son village; Désiré, insomniaque et nerveux; Jérôme, agent de police; Dupillon, l'ivrogne du village; A. Tachtou, le libraire; Noël, petit garçon devenu héros; Duplumier le greffier, les commères, etc., font de Champignac le lieu idéal pour y situer le château du vieil original qu'est le Comte de Champignac. H.F.

"GAFFES, BEVUES ET BOULETTES" le 11è album des aventures de Gaston Lagaffe, par un des "barons" de la bande dessinée: André Franquin.

Un baron qui serait plutôt une sorte de troubadour, un personnage bohême, poétique, rêveur, semant son doux message de par le monde: celui d'une sacrée philosophie perçant sous un masque de drôlerie! Gaston Lagaffe dont Franquin chante les aventures n'est pas comme on pourrait le croire une victime de la société moderne mais plutôt un de ces gars qui réussit à s'en échapper par de merveilleuses "entourloupettes"! C'est le "héros-paradoxe" sauvé du carcan administratif et quotidien par ses rêves fous, sa naïveté désarmante, son étourderie, sa paresse ... Un garçon de bureau d'une maison d'édition (Dupuis, en l'occurrence) qu'on emploie à toutes les sauces et qui fait cependant "un pied de nez" à l'enfer kafkéen!

Et voici comment: reporter, il trouve tout naturellement sa place dans l'univers somnolent du "pavillon des paresseux" ... femme d'ouvrage il termine sa journée par une gigantesque partie de billard sur le tapis vert de la "réception" ...

photocopieur il parvient à transformer les documents (parmi lesquels les contrats de Mr. De Mesmacker) en petits avions virevoltants ... "relations publiques", il réussit à rendre fou l'agent du quartier en endossant l'habit de "monstre" que lui a dessiné Franquin pour un bal costumé ..., garçon de course, il entraîne le même agent à faire office de luge ..., chauffagiste, il parvient à faire cuire des toasts sur les radiateurs ..., documentaliste, il réussit à faire repérer un voleur assommé sous une tonne de bouquins et à se ménager un antre de repos au milieu des dits bouquins où il somnole doucettement avec sa pie-rieuse et son chat-dingue!

Gaston reste étonnamment jeune! Son auteur aussi ... Et si l'esprit de Franquin est toujours aussi vif, spontané, plein d'ardeur, sa main est de plus en plus sûre, son dessin de plus en plus étourdissant de trouvailles, de mobilité. De la caricature qui touche au génie. Un style qui a fait son chemin dans le monde de la bande dessinée, dans le monde tout court!

L'actualité Gastonienne

Vous est relatée méticuleusement, chaque semaine, dans l'hebdomadaire "SPIROU" et "La Tribune".

Le Style de FRANQUIN

C'est Franquin qui en reprenant le personnage de "Spirou", traité d'abord naïvement par Rob-Vel, ensuite, par Jijé avec peut-être un excès de personnalité, lui donne sa véritable dimension: mi-poétique, mi-fantaisiste.

Mais c'est à partir de 1957 quand il crée son propre personnage "Gaston" que Franquin trouve son véritable style: il abandonne le dessin large et cinémascopique pour une écriture plus nerveuse, plus fouillée. Il travaille dit-il, sans beaucoup de discipline mais avec scrupule, car il est consciencieux. Sa documentation va de toutes les marques de voitures à toutes les sortes de papillons car il veut que son dessin soit exact et les éléments reconnaissables. La vivacité de son trait n'a d'égal que le dynamisme de son esprit.

_____ . _____

Gaston Lagaffe qui êtes-vous?

GASTON LAGAFFE — que ceux qui ne le connaissent pas se reportent aux bandes dessinées en supplément de La Presse du samedi — était de passage à Montréal. Pour le rencontrer et pour l'interviewer, nous avons dû faire preuve d'une imagination relativement débordante pour qui nous connaît. De même que pour lire l'entrevue que nous vous rapportons, il vous faudra être, vous aussi, une personne qui ne se prend pas au sérieux, une personne qui lit des bandes dessinées sans se cacher, quoi !...

La Presse: On ne connait pas votre enfance obscure, mais on imagine à vous voir que vos parents étaient certainement alcooliques et drogués au deuxième degré. Ceci n'intéressant certainement pas les lecteurs outre-mesure, parlez-nous plutôt de vos débuts dans le journal Spirou.

Gaston: Ben... c'est vers février 1957 que je suis arrivé chez Spirou. Je me suis surtout promené dans la rédaction. Il faut vous dire qu'à cette époque je portais le noeud papillon, un pantalon de confection, une chemise et des souliers bien cirés. Par la suite, question d'être plus à l'aise dans ma tâche, j'ai changé tout ça par un chandail à col roulé, un jeans et des savates.

LP: Que faites-vous exactement dans ce journal ?

Gaston: J'attends. Ne me demandez pas ce que j'attends. J'attends, un point c'est tout.

LP: Comment avez-vous été engagé ?

Gaston: On m'a dit de venir... J'sais plus qui... J'ai commencé dans l'emploi de "héros sans emploi de Spirou". En fait, je collais les timbres, je faisais des paquets, je vidais les poubelles, je faisais les courses, bref, c'est moi-qui-faut-qui-fais-tout.

LP: Si vous quittiez le journal Spirou, pensez-vous qu'il continuerait de paraitre ?

Gaston: M'enfin!!! c'est une entrevue que vous faites ou une mise en accusation ? Ça suffit, je vous quitte, j'ai mon chat et ma mouette rieuse à nourrir.. Y a des jours où on a vraiment tort de ne pas rester couché !... J'vous jure !

Pour compléter la biographie de Gaston Lagaffe, nous avons eu recours à la direction du journal qui l'emploie. Elle nous a gentiment remis le dossier (énorme) qu'elle compile sur cet employé pas très modèle afin de pouvoir justifier son renvoi dès que cela sera possible, et ce malgré les syndicats.

C'est ainsi que nous avons pris connaissance des "exploits" de Gaston qui se divisent en deux catégories:

a) les gaffes proprement dites, dues aux dons d'électricien, de chimiste, de bricoleur de Gaston : 52 inondations, 85 pannes d'électricité, 30 fuites de gaz, 105 explosions diverses, des crises de nerfs et des attaques d'apoplexie dans son entourage, etc.

b) les inventions dues au désir de Gaston d'améliorer les conditions de ses collègues et à son génie inventif à la fois pratique et poétique: la machine à marcher sur le verglas, le cerf-volant géant, la machine à coller les timbres, le plus grand attache-trombone du monde, le "mastigaston" pour ne pas se mordre les joues en mangeant, l'appareil à descendre le long d'une rampe d'escalier, les patins à roulettes à moteur, la balançoire à élastiques, la couveuse électrique pour bureaux, etc.

Aux dernières nouvelles, le ministère de l'Immigration aurait pris des dispositions pour déporter Gaston Lagaffe vers n'importe quel pays, écourtant ainsi son séjour parmi nous.

J.-C.T.

BIBLIOGRAPHIE

ALBUMS DE FRANQUIN, déjà parus:

Aventures de Spirou:

- No 1: Quatre aventures de Spirou
- No 2: Il y a un sorcier à Champignac
- No 3: Les Chapeaux Noirs
- No 4: Spirou et les Héritiers
- No 5: Les Voleurs de Marsupilami
- No 7: Le dictateur et le champignon
- No 8: La mauvaise tête
- No 9: Le repaire de la Murène
- No 10: Les pirates du silence
- No 11: Le gorille a bonne mine
- No 12: Le nid des Marsupilami
- No 13: Le voyageur du Mesozoïque
- No 14: Le prisonnier du Bouddha
- No 15: Z comme Zorglub
- No 16: L'Ombre du "Z"
- No 17: Spirou et les Hommes Bulles
- No 18: QRN sur Bretzelburg
- No 19: Panade à Champignac
- No 20: Le faiseur d'or
- No 21: Du Glucose pour Noémie
- No 22: L'Abbaye truquée
- No 23: Tora Torapa
- No 24: Tembo Tabou
- No 25: Le Gri-Gri du Niokolo-Koba
- No 26: Du cidre pour les étoiles
- No 27: Et ça continue

La Bibliographie de Gaston

11 volumes publiés par les Editions Dupuis (plus 2 volumes groupant des rééditions) relatent chronologiquement et fidèlement les hauts-faits du héros Gaston Lagaffe, illustrés en couleurs par son chroniqueur même: André Franquin.

GASTON
le gaffeur intersidérant
l'impatient Prunelle
l'incroyable Mademoiselle Jeanne
Lagaffe nous gâte en gags
GASTON
LAGAFFE MÉRITE DES BAFFES
GASTON 12
LE GANG DES GAFFEURS
GASTON
GAFFES, BÉVUES ET BOULETTES
NOUVEAU
GASTON
LE GÉANT DE LA GAFFE
GASTON
LE CAS LAGAFFE
8
LAGAFFE NOUS GÂTE
7
UN GAFFEUR SACHANT GAFFER
GASTON
DES GAFFES ET DES DÉGÂTS
EN DIRECT DE LA GAFFE
GARE AUX GAFFES DU GARS GONFLÉ
LE BUREAU DES GAFFES EN GROS
GASTON
GALA DE GAFFES À GOGO

LUCKY LUKE

MORRIS

Conception: Lina Thériault
Dactylographie: Joane Gagnon

LE PERE DE "LUCKY LUKE": MORRIS

Bevere (Maurice de, dit Morris) (B.) est né le 1er déc. 1923 à Courtrai (Belgique). Son calme apparent cache un tempérament nerveux et débordant de vitalité.

Déjà, sur les bancs de l'école, MORRIS dessine. Il ne se contente pas de caricaturer ses professeurs: Homère, Virgile et Jules César furent également ses premiers inspirateurs.

Il voulait devenir avocat. Mais en 1944, il abandonna l'étude du droit pour se lancer dans le dessin humoristique et le dessin animé.

A vingt ans, il entre dans un studio belge de dessins animés. Il contribue au journal humoristique LE MOUSTIQUE, pour lequel il réalise 300 cartoons de couverture. C'est là qu'il rencontre Franquin, Paape et Peyo.

En 1946, LUCKY LUKE paraît dans SPIROU. C'est le héros de toute une série d'aventures, parodies de la littérature et du cinéma dits westerns. Ses dessins sont tout de suite très populaires: en effet, ils paraissent dans une dizaine de pays.

Mais MORRIS se rend compte que de bons dessins ne peuvent être exécutés sans une copieuse documentation: Homme précis, il décide de partir en 1948 aux Etats-Unis. Les traversant du Nord-Est au Sud-Ouest, il a le loisir d'étudier à fond la conception des saloons, des diligences, et même des fameux bâteaux à roues à aubes qui parcouraient jadis le Missisipi.

Arrivé à Los Angeles, il profite de la proximité de la frontière mexicaine pour y passer quelques mois afin de compléter sa documentation.

Pendant ce séjour de six années aux U.S.A., il fréquente des as de la bande dessinée tels que JACK DAVIS et HARVEY KURTZMANN, créateur du célèbre magazine loufoque: MAD.

A New-York, MORRIS fait la connaissance de GOSCINNY, le célèbre humoristique français qui deviendra son collaborateur attitré quelques années plus tard.

Durant son séjour en Amérique, MORRIS envoie régulièrement au journal de SPIROU les planches qu'il dessine à chaque étape dans tous les hôtels de FAR-WEST.

Les principaux personnages des aventures de LUCKY LUKE ont existé réellement: les frères DALTON, le juge ROY BEAN, le colonel DRAKE, BILLY THE KID. Morris estime en effet que jamais la réalité n'a autant surpassé la fiction qu'au cours de cette fameuse conquête de l'Ouest.

En 1954, MORRIS rentre en Belgique et continue à dessiner les aventures du cow-boy solitaire. GOSCINNY réalise avec lui les aventures de LUCKY LUKE, MORRIS lui donne une idée de base et GOSCINNY l'exploite savamment avec l'humour qui lui est propre. Cela produit d'innombrables jeux de mots égaillant les aventures du héros du FAR-WEST.

En 1956-57, il illustre avec talent deux romans de Paul Berna, toujours pour Spirou.

En outre, MORRIS prépare une "ANTHOLOGIE DE LA BANDE DESSINEE", qu'il exécute en collaboration avec Monsieur VANKEER, le délégué belge du "Club des bandes dessinées". MORRIS recherche et restaure avec patience les meilleurs dessins de Caran d'Arche, Benjamin Rabier ainsi que les fameuses images d'Epinal.

A partir de 1968, LUCKY LUKE quitte Spirou pour Pilote où le cow-boy s'installe avec l'épisode "Dalton City".

En 1971, MORRIS en collaboration avec René Goscinny et Pierre Tchernia réalise un premier grand dessin animé (Belvision) sur Lucky Luke.

POURSUIT UNE CARRIERE TRIOMPHALE

Mais le sort du cow-boy héroïque se scella vraiment au cours d'un séjour que fit Morris aux Etats-Unis et où il fit la connaissance d'un jeune homme plein d'entrain nommé René Goscinny. Le jeune homme plein d'entrain fit rire Morris par sa verve, et c'était déjà une performance. Ils devinrent inséparables, et c'est depuis lors que Goscinny devint le second père adoptif de LUCKY LUKE, dont il écrivit les textes à partir du 4e ou 5e album. Excusez cette imprécision, mais le ton resta si joyeux qu'on considère l'oeuvre comme un ensemble parfaitement cohérent ...

Pour le grand dessin animé des aventures de LUCKY LUKE (qui dure 77 minutes), Morris et Goscinny se sont adjoint un troisième compère en la (joyeuse) personne de Pierre Tchernia, "Monsieur Cinéma", expert en bandes dessinées, humoristique militant et homme de l'Art (le 7ème). Pierre Tchernia fit apport de ses compétences cinématographiques et de nombreux gags parfaitement incorporés au scénario. Une sucette à qui devine qui, de Morris, Goscinny ou Tchernia, a inventé tel ou tel gag. D'ailleurs, ils ont parfois fignolé la farce tous les trois ensemble, soutenus encore par la musique, drôle et agréable, de Claude Bolling.

"Co-produit" par "Les Artistes Associés", Dargaud-Films à Paris et Raymond Leblanc à Bruxelles, "LUCKY LUKE" a été réalisé, sous la supervision active des auteurs, dans les studios de BELVISION à Bruxelles. Ces studios fondés en 1954 par notre éditeur Raymond LEBLANC et dont José DUTILLIEU dirige l'équipe de plus en plus dynamique.

"LUCKY LUKE"

Il y a de tout et surtout les meilleurs gags des films de "cow-boys" dans "Lucky Luke", le premier "western" français en couleur, mais un "western" qui n'est pas comme les autres puisqu'il s'agit d'un dessin animé dont l'auteur n'est autre que le père d'Astérix, Goscinny.

Une scène du dessin animé - Lucky Luke -, un dessin animé long métrage très bien fait et fort amusant.

Ce long métrage ne s'adresse pas exclusivement aux enfants et les adultes peuvent y trouver à coup sûr une source de récréation amusante. Les exploits extraordinaires du héros Lucky Luke qui vient débarrasser une ville des quatre frères qui y sèment la terreur s'inspirent des thèmes traditionnels à l'honneur dans tout "western" de bonne facture. Si cela est respecté et amplifié avec toutes les ressources que permet le dessin animé, l'ensemble est marqué de l'esprit français sans que cela affecte ou vienne trahir le style américain particulier à ce genre d'intrigue. On ne s'ennuie pas une minute au cours de la projection et le temps passe très vite ce qui est généralement bon signe pour un spectacle.

... ET TEL QU'IL SE VOIT.

Le dessin animé lui rapporta d'ailleurs plus d'amusement que d'argent. Lorsque l'entreprise eut périclité, il s'assit à sa table de travail et fit le point. Il avait en sa possession:

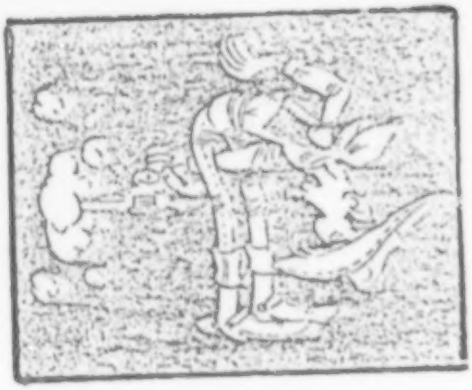
1. Du papier, des pinceaux et de la gouache, tout ce qui lui restait de son stage dans le dessin animé;
2. Une imagination débordante et fertile en "gags";
3. Un personnage sorti tout armé de son cerveau, comme Minerve de celui de Jupiter: Lucky Luke;
4. Un pressant besoin d'argent.

Le résultat: la publication dans SPIROU des Aventures de Lucky Luke, le redresseur de torts de l'Ouest, et de son cheval Jolly Jumper. Dès les premières planches, cette série déchaîna l'enthousiasme. Et l'enthousiasme n'a pas cessé depuis.

Lorsque Franquin et Jijé se décidèrent à partir pour le Mexique, il les accompagna. C'est dans une petite ville-frontière mexicaine qu'il fit d'ailleurs la

connaissance du pulque, la boisson nationale, un alcool à base de jus de cactus, et des brigands mexicains, les plus impitoyables au nord de l'Equateur. Franquin nous a raconté comment, un dimanche, vers minuit, il a vu rentrer à l'hôtel un Morris en sang ... et en chemise: les bandits lui avaient pris jusqu'à son pantalon.

Mais l'Amérique ne le découragea pas pour si peu. Il a passé six ans aux Etats-Unis, étudiant de près les méthodes américaines de dessin et rassemblant une documentation écrasante sur la vie des cow-boys.



Morris et ses méchants personnages

ALBUM	« MECHANTS	CARACTERISTIQUES PHYSIQUES	COLORATION PSYCHOLOGIQUE	ROLE
En remontant le Mississip	Lowriver	gros nez pointu et barbe noire	cupidité, lâcheté, hypocrisie	capitaine
	Cards Devon	petite moustache noire, élégance vestimentaire	arrogance, couardise	joueur
	Têtenfer Wilson	brute épaisse et chauve	caractère de cochon	« bagarreur »
	Pistol Pete	visage d'un acteur connu, dégaine de grande classe	amoralité	tueur
A l'ombre des derricks	Bingle	gros fermier à bagues	stupide, méchant, mais peu dangereux	subalterne
	Barry Blunt	légère calvitie intellectuelle, mise soignée, expressions narquoises	machiavélisme, cupidité, amoralité, sentiment de corruption	ex-avocat chef de bande
Les collines noires	Orwell	petit nez busqué et barbe noire, richesse vestimentaire	cupidité, caractère de cochon	homme politique
	Bull Bullets	nez bossu, petits yeux enfoncés et dents en avant	dissimulation, froideur professionnelle	bandit
La caravane	Frank Malone	gros nez tombant, calvitie, front plat	dissimulation, rancune tenace	convoyeur, guide
La ville fantôme	Denver Miles	grand, petite moustache, chapeau haut-de-forme, machoires proéminentes	lâche, cupide, hypocrite, comédien	joueur, escroc
	Colorado Bill	petit, profil tranchant comme un couteau, cheveux coupés au bol	stupide, maladroit	subalterne
L'escorte	Billy The Kid	petit, rouquin, dents de lapin	teigneux, capricieux, coléreux, traître	bandit
	Bert Malloy	grand, maigre, nez court, mâchoires proéminentes et lèvre inférieure retournée	opportuniste, mais, maladroit	bandit
Calamity Jane	August Oyster	nez en pied de marmite, fine moustache noire, cheveux noirs plaqués et brillants, mise élégante et soignée	arrogance, traîtrise	propriétaire de salo[illegible]
	Baby Sam	grande brute épaisse aux nez et lèvres retroussés, et aux cheveux coupés au bol	bête et discipliné	subalterne
Jesse James	Jesse James	barbe noire en collier, nez en pied de marmite, dents en avant	matamore	bandit
	Frank James	grosses moustaches noires, nez en pied de marmite, prognathe	cultivé	bandit

COLLECTION: LUCKY LUKE

Prix: $5.95

TEXTE ET DESSINS: MORRIS avec la collaboration de VICQ pour le scénario

«LE MAGOT DES DALTON»

Pour tous ceux et celles qui attendaient le premier Lucky Luke «post-Goscinny», voici «LE MAGOT DES DALTON»; MORRIS le dessinateur se retrouvant scénariste comme à ses premières heures.

Informés clandestinement de l'existence d'un magot enfoui au sein d'un pénitencier fédéral, les Dalton cavalent vers Red-Rock Junction. Dans cette ville où un juge débonnaire reçoit comme pensionnaires de son pénitencier des brigands venus de tous les coins du pays, les Dalton et Lucky Luke font une surprenante découverte. Sous la couverture d'une institution pénale, le pénitencier n'est ni plus ni moins qu'une grande entreprise commerciale où les desperados viennent dépenser dans le luxe le fruit de leurs rapines.

L'humour est toujours aussi léger qu'avant, Jolly Jumper beaucoup plus bavard et Lucky Luke tout aussi impassible. Aucun dépaysement quant aux caractères des personnages. Chez les 4 frères Dalton, Joe est toujours aussi méchant et Averell aussi stupide.

Le père maintenant célibataire du cow-boy solitaire sera présent au Salon international du Livre de Québec les 22, 23 et 24 avril pour le plaisir de tous ceux et celles qui désireront se faire dédicacer l'un ou l'autre des 16 albums de la série.

POUR INFORMATION:

Monique Michaud
DARGAUD CANADA LTÉE
307 Benjamin Hudon
St-Laurent, Qué.
H4N IJI
Tél. 337-0243

POUR DISTRIBUTION:

PRESSE-IMPORT LÉO BRUNELLE INC.
307 Benjamin Hudon
St-Laurent, Qué.
H4N IJI

BIBLIOGRAPHIE

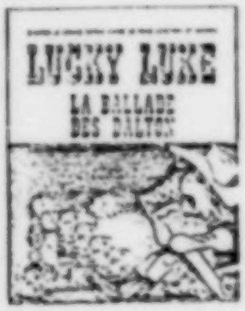
LUCKY LUKE (Dupuis)

1. La mine d'or de Dick Digger
2. Rodéo
3. Arizona
4. Sous le ciel de l'Ouest
5. Lucky Luke contre Pat Poker
6. Hors-la-loi
7. L'élixir du docteur Doxey
8. Phil Defer
9. Des rails sur la Prairie
10. Alerte aux Pieds-Bleus
11. Contre Joss Jamon
12. Les cousins Dalton
13. Le juge
14. Ruée sur l'Oklahoma
15. L'évasion des Dalton
16. En remontant le Mississipi
17. Sur la piste des Dalton
18. A l'ombre des derricks
19. Les rivaux de Painful Gulch
20. Billy the Kid
21. Les collines noires
22. Les Dalton dans le blizzard
23. Les Dalton courent toujours
24. La caravane
25. La ville fantôme
26. Les Dalton se rachètent
27. Le 20e de Cavalerie
28. L'escorte
29. Des barbelés sur la Prairie
30. Calamity Jane
31. Tortillas pour les Dalton
32. Le magot des Dalton

Spécial Lucky Luke ••••••••••
(n° 22-23-24, 144 pages)
Spécial Lucky Luke •••••••••••
(n° 25-26-27, 144 pages)
Spécial Lucky Luke ••••••••••••
(n° 28-29-30-31, 192 pages)

LUCKY LUKE

Textes de Goscinny
Dessins de Morris



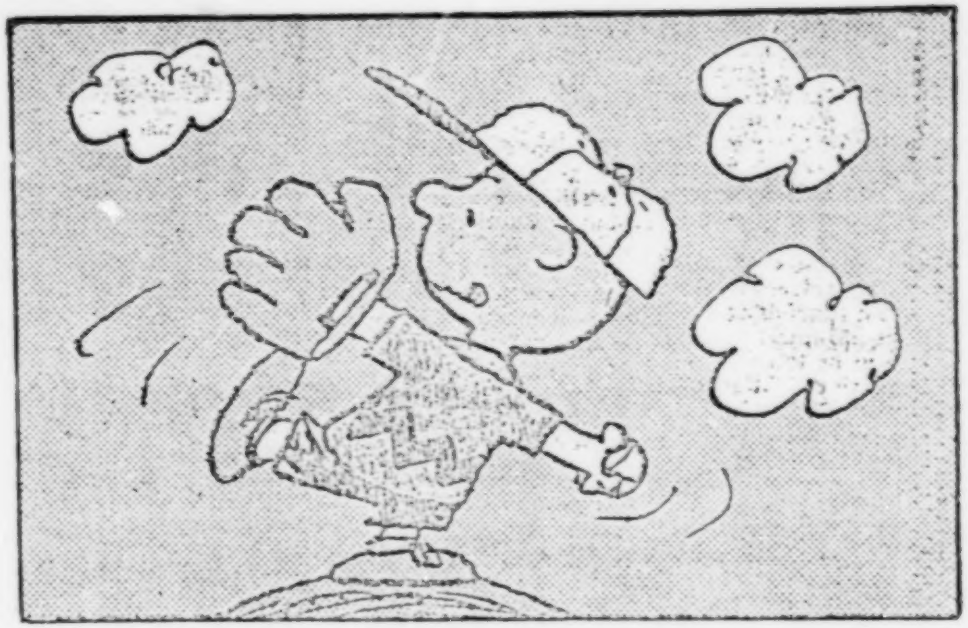
NOUVEAUTE
LE FIL QUI CHANTE

TITRES DISPONIBLES
LA DILIGENCE
LE PIED TENDRE
DALTON CITY
JESSE JAMES
WESTERN CIRCUS
CANYON APACHE
MA DALTON
CHASSEUR DE PRIMES
LE GRAND DUC
L'HERITAGE DE RAN-TAN-PLAN
LE CAVALIER BLANC
LA GUERISON DES DALTON
L'EMPEREUR SMITH

NOUVEAUTE
LA BALLADE DES DALTON
ALBUM GRAND FORMAT
64 pages

R.A.E.: Pour une didactique de l'expression et de la communication écrite au primaire par la Bande dessinée.

PEANUTS



CHARLES SCHULZ

Université de Sherbrooke
Février 1979

Conception: Lina Thériault
Dactylographie: Joane Gagnon

Charles Monroe Schulz (1922 -   )

BIENTOT 20,000 BANDES: UNE BIOGRAPHIE DE CHARLES MONROE SCHULZ

Charles Monroe Schulz est né le 26 novembre 1922 à Minneapolis (Minnesota). Surnommé "Sparky" par un de ses oncles, en référence au cheval de Barney Google, son destin se trouve lié dès sa naissance à celui de la bande dessinée. Il publie pour la première fois à quinze ans dans la célèbre chronique Believe it or not de Ripley. Nous sommes en 1937 et ce dessin représente son chien Spike qui inspirera le personnage de Snoopy et dont le nom-même réapparaîtra en 1978 avec l'arrivée du frère de Snoopy.

Démobilisé en 1946, après trois ans de service militaire, il obtient son premier emploi comme lettreur de comic-books à TIMELESS TOPIX, un magazine illustré catholique. Quelques-uns de ses premiers dessins d'humour paraîtront d'ailleurs dans ce magazine.

Peu de temps après, Schulz est engagé comme instructeur par le Art Instruction School Inc., de Minneapolis, une école de dessin par correspondance qu'il avait fréquentée durant sa dernière année de collège: il y fera son apprentissage de cartooniste.

Charles M. Schulz commence à publier en 1947 un panel hebdomadaire intitulé Li'l Folks, qui paraîtra durant deux ans dans la section féminine du ST-PAUL PIONEER PRESS. A la même époque, il soumet régulièrement des dessins d'humour à la plupart des syndicates et des grands magazines américains. De cette période où il se cherche, il ne reste qu'une quinzaine de dessins publiés entre 1948 et 1950 par le SATURDAY EVENING POST.

Au cours de l'année 1950, UNITED FEATURE SYNDICATE accepte une version daily-strip de Li'l Folks. Le titre initial est alors changé, à l'insu de Schulz, et, le 2 octobre 1950, paraît la première bande quotidienne de Peanuts suivie deux années plus tard, jour pour jour, par une page dominicale. D'une distribution initiale de 8 quotidiens nationaux en 1950, Peanuts passe le cap des 1,300 (Etats-Unis et étranger) au tournant des années soixante-dix et atteint celui de 2,000 à la veille des années quatre-vingt.

Les Peanuts sont quatre en 1950 (Charlie Brown, Snoopy, Shermy et Patty); depuis, le groupe des personnages s'est constamment élargi, notamment avec l'arrivée de Schroeder (1951), Lucy et Linus Van Pelt (1952), Sally Brown (1959), Frieda (1961), Franklin (1968), Woodstock (1970), Marcie (1971), Rerun (1972), auxquels s'adjoignent, durant les cinq dernières années, Thibault, Pig Pen, Conrad, Olivier, Bill, Spike.

Le premier des 137 recueils Peanuts est publié par Holt, Rinehart & Winston, de New York, en 1952. Par la suite, ces recueils Peanuts seront traduits et adaptés au Danemark (Gydendal, 1960), en Suède (Ahlen & Akerlunds, 1963), en Italie (Milano Libri Edizione, 1963), en Belgique (Dupuis, 1965), en Angleterre (Hodder Fawcett, 1967), en Allemagne (Carlsen Verlag, 1967), en Islande (Sanoma Oy, 1968), en Espagne (Edicions 62, 1968), en Norvège (Schibsteds Forlag, 1968), en Suisse (Delphin Verlag, 1968), au Japon (Tsurushobo, 1969), au Brésil (Artenova, 1972), en France (Editions M.C.L., 1973) et en Afrique du Sud (Republican Publications, 1974).

A Charlie Brown Christmas, diffusé le 9 décembre 1965, constitue la première adaptation des Peanuts en dessin animé pour la télévision et A boy named Charlie Brown, le premier long métrage pour le cinéma (11 décembre 1969). You're a good man, Charlie Brown, une comédie musicale mettant en vedette Gary Burghoff, est donnée le 7 mars 1967 et devient par la suite la comédie musicale la plus reprise de l'histoire du théâtre américain.

Outre les distinctions qui lui sont décernées par de multiples organismes (Yale University, National Education Society, etc.) et d'aussi nombreux prix accordés aux dessins animés destinés à la télévision et au cinéma, réalisés avec Lee Mendelson et Bill Melendez (Emmy Award 1965, 1974; Peabody Award, 1965), Charles Schulz obtient à deux reprises le Reuben Award de la National Cartoonist Society (1955 et 1964).

En 1978, Charles M. Schulz est élu le Cartooniste de l'Année par les 712 artistes représentant 61 pays et participant au Salon International de la Caricature. A ce titre, il est invité à présider le jury du Salon. Il expose également une cinquantaine de ses planches originales au Pavillon International de l'Humour.

SCHULZ

Il est marié et père de cinq enfants. Homme paisible, il ne fume pas, ne boit pas et aime la musique classique.

Schulz fait tout le travail seul, refusant comme la plupart de ses collègues américains favorisés par le sort, de prendre des assistants pour l'encrage ou le lettrage des planches. Aussi la production du père des Peanuts est plus qu'impressionnante.

En 25 ans, Schulz a dessiné plus de 10,000 bandes sans compter sa participation aux nombreux dessins animés pour la télévision américaine.

Ses bandes dessinées sont publiées par 1,750 journaux, dont 700 seulement aux U.S.A. pour un total de 150,000,000 de lecteurs quotidiens. On le lit au Canada, aux Etats-Unis et dans 23 autres pays. Peanuts a inspiré six films, une comédie musicale, sans compter des livres, jouets, bijoux, vêtements, boîtes à lunch, meubles, etc... C'est un succès incroyable! Un engouement stupéfiant!

"P E A N U T S"

Avec Peanuts, on assiste à la résurgence du courant spéculatif dans la bande dessinée. Le dépouillement graphique, le nouvel équilibre entre l'élément visuel et l'élément verbal, enfin l'extrême abstraction qui donne à cette bande un pouvoir d'évocation rarement atteint, range Schulz aux côtés d'Herriman et de Sullivan. Peanuts compte parmi les bandes dessinées les plus commentées: TIME, NEWSWEEK, LIFE, aux Etats-Unis, PARIS MATCH, LE MAGAZINE LITTERAIRE en France, lui ont consacré plusieurs articles dans lesquelles les statistiques font foi de l'ascension fulgurante de ces grosses têtes en culottes courtes.

Peanuts compte parmi les bandes dessinées les plus réifiées: comédies musicales, dessins animés destinés à la télévision et au cinéma, ont contribué à établir un réseau culturel complexe. Nous touchons ici au phénomène Peanuts, à l'immense impact social de cette bande dessinée.

L'apparition des Peanuts en 1950 est sous-tendue par deux phénomènes culturels: l'un est thématique: c'est la figure de l'enfant, omniprésent aussi loin que l'on remonte dans l'histoire de la bande dessinée. Cette importance de l'enfant dans l'imaginaire de la bande dessinée est amplifiée par l'intérêt croissant que la société dans son ensemble commence à lui accorder. 1950 marque le début de l'ère de l'enfant-roi, ère préparée durant les années quarante, notamment par l'industrie cinématographique. Shirley Temple est le symbole de cette tradition de l'enfant-star.

Le second phénomème est d'ordre stylistique - Au début du siècle, la veine anthropomorphique devait attacher sa destinée à celle d'un nouveau moyen d'expression: le dessin animé De Félix the Cat aux créations des studios de la côte ouest des Etats-Unis, en passant par Walt Disney, l'anthropomorphisme devint une des principales figures rhétoriques de l'humour graphique. Puis de Walt Disney à Walt Kelly (Pogo, 1948), on sautait d'un emploi naïf du procédé à la conscience que le mécanisme constituait en soi un véritable système de représentation. Dès ce moment, la notion de distance anthropomorphique pouvait s'essentialiser et s'appliquer à des termes autres que ceux de l'animal et de l'homme. Et justement, dans cette société qui découvrait combien l'enfant lui était étranger, le fait de faire agir et parler des enfants comme des adultes pouvait immédiatement être identifié comme un trait humoristique. Le terrain était prêt pour l'arrivé des Peanuts.

(cf. Schulz Le cartoonist de l'année 78, Pavillon International de l'Humour de Montréal)

Les personnages de "Peanuts"

(5.)

Les héros et ses proches

Charlie Brown, souffre cruellement de sa condition de faux-enfant obligé d'entrer dans le monde de la compétition, de la séduction et du conformisme.

Le principal personnage de Peanuts de Ch. Schulz. Ce gamin a grosse tête ronde est gentil, plein de bonne volonté, ami fidèle et indulgent, et rien ne lui réussit. Il faut avouer qu'il est aussi très velléitaire, timide à l'occasion, et perd invariablement ses moyens aux moments critiques: le point décisif, au base-ball, l'ultime réponse à l'examen, il est sûr de les manquer ... Il illustre parfaitement la vanité de ces méthodes qui assurent "le succès par la volonté"; avant l'instant décisif, il se concentre, il veut terriblement réussir, et c'est le désastre.

Snoopy, un chien philosophe à tête de cacahuète, est le héros des bandes dessinées les plus populaires de toute l'Amérique. Beagle blanc avec des problèmes métaphysiques. Toute sa vie est le reflet des contradictions humaines. Il a une haute opinion de lui-même. C'est le vainqueur de ce monde de "perdants". Il possède une brillante personnalité.

Il passe la plus grande partie de son temps à cogiter, couché sur sa niche. Il pense qu'il est incompris des enfants de son entourage. Tous les événements prennent chez lui des dimensions gigantesques. Il se fait de grandes illusions sur la grandeur de sa cage. Il entretient des rapports avec deux autres animaux: le petit oiseau - ami et le chat du voisin. C'est un bon vivant qui croit aux relations humaines. Il participe à l'histoire de l'homme, possède une imagination extraordinaire et il est très astucieux.

Il exprime ses sentiments avec beaucoup de virtuosité: mouvements - des yeux, des oreilles, de la queue -. Il a la répartie facile, une mime de qualité supérieure, un danseur invétéré (endurci), rempli d'énergie et d'esprit.

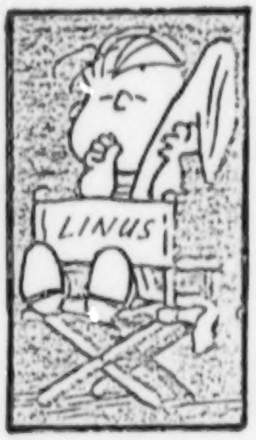
Il manifeste un coeur qui déborde de générosité, surtout pour les oiseaux, même si parfois, il en frappe quelques-uns ou enlève la couverture à Linus.

Il est un héros existentiel dans tous les sens du terme. Avec un courage aveugle, il essaie de surmonter le sort qui s'acharne sur lui, c'est-à-dire être un chien juste un chien.

Chez lui, l'existence prime sur l'essence. Il nous prouve que nous pouvons tous surmonter notre état d'être. Nous pouvons devenir ce que nous rêvons. Nos illusions peuvent devenir réalité. Notre authenticité dépend de ce que nous faisons de nous-mêmes.

Snoopy est un animal qui a transcendé ses limites, a triomphé de l'aliénation sociale de l'apathie humaine. Il a beaucoup de santé psychique dans sa joie de vivre.

Lucy: soeur grincheuse de Linus et Snoopy, une chipie batailleuse et colérique. Personnage fort qui ne s'embarasse pas de paroles inutiles. Elle doit ce qu'elle veut et n'accepte pas facilement l'échec.



Linus: obsédé par la recherche de la sécurité, on ne le voit jamais sans une couverture derrière laquelle il s'abrite pour sucer son pouce.

Sally: petite soeur de Charlie. Elle lui voue une admiration sans bornes.

Schroeder: Pianiste, au siècle de la musique Pop, il joue du Beethoven sur un piano à jouet.

ENQUIQUINEUSE,
CAPRICIEUSE, AUTORITAIRE,
RESPONSABLE DES ANGOIS-
SES DE CHARLIE BROWN,
JE SUIS LUCY. MA
EULE FAIBLESSE :
ON AMOUR POUR
SCHROEDER.

JE M'APPELLE
SCHROEDER. JE
N'AIME QUE BEETHOVEN,
J'IGNORE TOTALEMENT
LA PASSION QUE ME
PORTE LUCY.

JE M'APPELLE SNOOPY!
DOUÉ D'UNE FORTE PER-
SONNALITÉ, JE DÉTESTE
QU'ON M'APPELLE "CABOT".
JE PASSE MON MPS À
MÉDITER SUR MA CONDI-
TION DE CHIEN AU SOM-
MET DE MA NICHE.

MOI, LINUS, JE SUIS
LE PHILOSOPHE DE LA
BANDE. JE NE ME SÉPARE
JAMAIS DE MA COUVERTU-
RE DE LAINE, SANS
LAQUELLE JE PERDS
TOUTES MES FACULTÉS.

CHARLIE BROWN, C'EST
MOI : MALADROIT, TIMIDE
ET ANGOISSÉ PAR TOUS
LES PROBLÈMES QUE JE
ME CRÉE, EN BUTTE AUX
SARCASMES DE MES CO-
PAINS. MA SEULE JOIE,
L'AMOUR QUE JE RESSENS
POUR LA PETITE FILLE
ROUSSE.

Le dessin

Le dessin de Schulz est facile. Faciles, certes, les bandes de Peanuts le sont. Faciles à lire, mais, il ne faut pas confondre la facilité avec l'efficacité. Cela suppose bien sûr une recherche poussée d'un dessin le plus dépouillé et le plus efficace possible. Schulz a travaillé longtemps dans une école de dessin par correspondance.

Toute la sophistication de ses dessins repose sur une connaissance rigoureuse des objets réels qu'ils décrivent.

Scénario

Le monde dépeint par Schulz est essentiellement celui de l'enfance. Pour lui, la seule vraie façon de comprendre les enfants, c'est d'essayer de se souvenir de ce qu'on pouvait ressentir soi-même à cet âge ingrat. Ainsi, la vie quotidienne des personnages de "Peanuts" s'est-elle largement inspirée des souvenirs de l'auteur autant que de ses propres enfants.

Le chien Snoopy a été inspiré du beagle "Spike" qui fut le compagnon de jeu du dessinateur lorsqu'il avait treize ans.

Les adultes sont particulièrement absents dans Peanuts. Comme le dit Schulz: "de toute façon, la bande est si petite qu'ils ne pourraient s'y tenir debout". Cela ne veut cependant pas dire qu'ils ne sont pas pour autant présents dans la tête des personnages. On connaît trop les démêlés de Linus avec sa grand-mère qui lui arrache constamment sa couverture de "sécurité" ou encore son amour inavoué pour Mlle Othmar l'institutrice qui s'évanouit lorsqu'il lui parle de ses couleuvres.

Le personnage principale de la bande, Charlie Brown, est en conséquence, constamment en proie aux offres de l'angoisse et de la solitude, les thèmes favoris de Schulz. Pas de quartier pour Charlie Brown qui se brise le coeur à aimer la petite rousse, qui perd toutes ses parties de baseball et qui se fait manger tous ses cerfs-volants par les arbres féroces et voraces.

Sa petite soeur, Sally Brown, pourtant lui voue une admiration sans bornes. Cependant la vie ne l'épargne pas non plus. Violents sont ses démêlés avec les mathématiques modernes, en particulier, et l'école, en général - ses amours pour Linus sont sans cesse bafouées mais, stoïque, elle conserve toujours espoir.

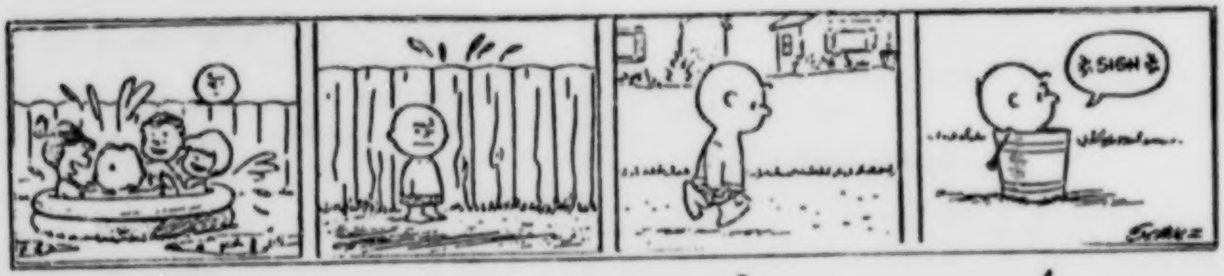
Lucy est antipathique aux lecteurs européens. On la traite de chipie, de mégère. C'est un personnage qui n'accepte pas facilement l'échec. On l'apprécie quand elle publie son égocentrisme évident, en lucidité et la franchise dans ses diagnostics psychiatriques à cinq cennes.

Son jeune frère Linus doit faire preuve de patience et de finesse pour éviter la colère de son aînée. Son monde de fantaisie et de rêve le protège à tout égard. Si sa grand-mère n'essayait par surnoisement de lui retirer sa couverture de "sécurité" ou de l'empêcher de sucer tranquillement son pouce, peut-être pourrait-il aspirer à un peu de bonheur.

Snoopy, ce "tripper", à la tête en forme de pinotte est tout à fait irrésistible. Il est probablement le personnage qui s'aime le plus. C'est le "vainqueur" de ce monde de "perdants". Il est devenu aussi important que Charlie Brown lui-même. Il sauve souvent la bande du complexe de l'éternel perdant.

Avec le temps, d'autres personnages se sont joints à la petite "gang" initiale, Peppermint Patty et son amie Marcie ou Josée Peterson.

ANALYSE DE SEQUENCE



1 2 3 4

Dénotation	Connotation
(Inventaire de l'image de façon normale - voir ce que tout le monde voit: quantitatif)	(Sens donné au dénoté - faire appel à la psychologie, culture, expérience, sociologie, interprétation: qualitatif)
1ère case:	
2 garçons 2 filles	2 couples (indifférence)
1 observateur	tête triste, ronde, pesante yeux fixes, vides d'expression
1 clôture éclaboussures	gaiété, joie
2e case:	
gouttes d'eau 1 garçon seul	regard impuissant, songeur, déshumanisé (sans jointure)
1 clôture	forteresse, très forte
3e case:	
passage devant des maisons	ville
déplacement du même garçon	retour chez lui, va vers son destin
sans bouche mains pendantes	regard vide pas de possibilité de parler solitude - tristesse
4e case:	
chaudière	piscine
tête seule	suicide en miniature
absence de bouche	incommunicabilité
soupir	ballon suggestif? acceptation refus de son destin? émotions positives ou négatives?

ELEMENTS DROLES	ELEMENTS TRISTES
- grosse tête - traits concentrés au centre du visage: comique, sympathique - cou inutile - seul cheveu - chaudière/exagération	- clotûre regard qui nous prend à témoin, nous implique les rires des enfants

BIBLIOGRAPHIE

Peanuts (les) (albums brochés)

1.	Bonjour Peanuts	Dupuis (éd.)
2.	Peanuts à vendre	
3.	Hardi Peanuts	
4.	Les amours de Snoopy	Hachette
5.	Les malheurs de Charlie Brown	
6.	Les chippies	
7.	Snoopy et ses amis	
8.	Snoopy et sa compagnie	Gallimar
9.	Snoopy super champion	
10.	Snoopy s'en va en guerre	
11.	Snoopy et ses frères	
12.	Snoopy connaît la musique	
13.	Snoopy a des problèmes	
14.	Snoopy et son copain Linus	
15.	Snoopy drôle d'oiseau	
16.	Snoopy et la culture	
17.	Snoopy grand coeur	
18.	C'est les vacances	
19.	Snoopy et la qualité de la vie	
20.	Dis pas de bêtises, Charlie Brown	H.R.W. Ltée
21.	Tu veux rire, Charlie Brown	
22.	Vois la vie en rose, Snoopy	
23.	Belle mentalité, Snoopy	
24.	T'es le meilleur, Charlie Brown	
25.	Tiens bon, Charlie Brown	

26. L'irrésistible Charlie Brown — H.R.W. Ltée
27. Du calme, Charlie Brown
28. Te fais pas de bile, Charlie Brown
29. Tu te crois malin, Charlie Brown
30. T'as pas de veine, Charlie Brown
31. Sois philosophe, Charlie Brown
32. Misère, Charlie Brown
33. Une vie de chien
34. Le chef des briquets
35. Un amour de Charlie Brown
36. Charlie Brown T1 — Sagedition
37. Charlie Brown T2

Conception:
Lina Thériault

Dactylographie:
Estelle Trembla[illegible]

Février 1979

**DECOUVREZ L'UNIVERS DE PHILEMON
UN MONDE DROLE, POETIQUE
ET SURREALISTE OU FRED JOUE
AVEC L'IMAGE ET LA LETTRE**

SCHTROUMPF RENCONTRE ...

F R E D

Fred et son fils Eric en compagnie de Pierre Tchernia (à gauche).

FRED, pourriez-vous vous présentez?

Et bien je suis né en 1931, en France, mais je suis d'origine grecque (mon vrai nom est Fred Othon Aristidès). J'ai toujours voulu être dessinateur, depuis l'âge de dix ans. A cette époque je lisais Robinson, Hop-là, et d'autres, et je faisais moi même déjà des bandes dessinées, dans mes cahiers d'écoliers, en une dizaine de pages. J'étais surtout influencé par "Mandrake" ("Le Monde à X dimensions"), "Popeye", "Prince Valiant", "La famille Illico" qui me passionnaient à l'époque. Pendant mes études, je faisais déjà du dessin d'humour, et mon tout premier dessin publié est passé dans le courrier des lecteurs de OK, aux débuts du journal, après la guerre. Dès 1948, j'ai pu placer quelques dessins, dans Ici-Paris en particulier, mais je ne pouvais pas encore en vivre. Ensuite je suis parti à l'armée, où j'ai eu l'occasion de dessiner, et j'ai pu en quelque sorte prendre une certaine avance dans ma production. Revenu à la vie civile, en 1952, j'ai fait des démarches auprès de tous les journaux, des plus minables aux plus célèbres. C'était très difficile ... Ils prenaient un dessin sur dix.

Mais j'ai néanmoins collaboré à Ici Paris, Le Hérisson, France-Dimanche, Match, ... J'ai envoyé quelques dessins à Punch, que j'aimais beaucoup, à Quick et au New-Yorker, où j'ai également travaillé comme gagman. J'arrivais à faire une quinzaine de dessins par semaine, tout en travaillant dans la publicité et dans la décoration de vitrine. En fait à l'époque, seul le dessin humoristique m'intéressait, car je pensais, et c'est vrai, que la bande dessinée était plus difficile. Après Quartier Latin, puis Hebdo-Latin, les éditions "Cordée" vendaient au colportage en 1954-55 un petit journal du nom de Zéro. Là je publiais une histoire qui était pratiquement de la bande dessinée: "Journal de bord". C'est à ce journal que j'ai d'ailleurs connu Bernier qui était vendeur au colportage, et Cavanna, qui faisait du dessin humoristique. Et ensemble, dans ma cuisine, nous avons fait le numéro 0 de Hara Kiri. Le no 1 est paru en Septembre 1960, le no 2 en Octobre, puis régulièrement chaque mois à partir de Décembre.

J'étais "conseiller artistique". D'autres dessinateurs sont ensuite venus, comme Gébé, Topor, Cabu que j'ai amené, certains sont partis très vite aussi. Je faisais beaucoup de choses à Hara-Kiri, les couvertures, des dessins, puis les chansons illustrées, les petits-métiers, "Tarsinge l'homme Zan", le "Manu-manu", le "petit cirque" enfin. Et puis en 1966, devant la vulgarité sans cesse croissante du journal, j'ai décidé de partir. Mon nom est néanmoins resté dans le cartouche d'HARA-KIRI jusqu'en Juin 1966, date de l'interdiction, et mes dessins continuaient à paraître. Entre-temps, j'avais beaucoup travaillé à une nouvelle série, intitulée "Le mystère de la clairière des trois hiboux", et c'est muni de cette épisode de 40 planches de Philémon que je suis allé me présenter à PILOTE, où j'ai été admis tout de suite grâce à Goscinny. Je me plais toujours beaucoup à ce journal, car une entière liberté m'est accordée, et je peux continuer à faire ce que j'aime, du fantastique (c'est-à-dire du merveilleux pour moi), de l'absurde ...

P H I L E M O N

L'Ane en Atoll

PHILEMON AU PAYS DES MERVEILLES

Dans l'oeuvre de FRED, Philémon et ses amis constituent un monde bien à part, qui, au fur et à mesure de leurs aventures, s'enrichit et se structure.

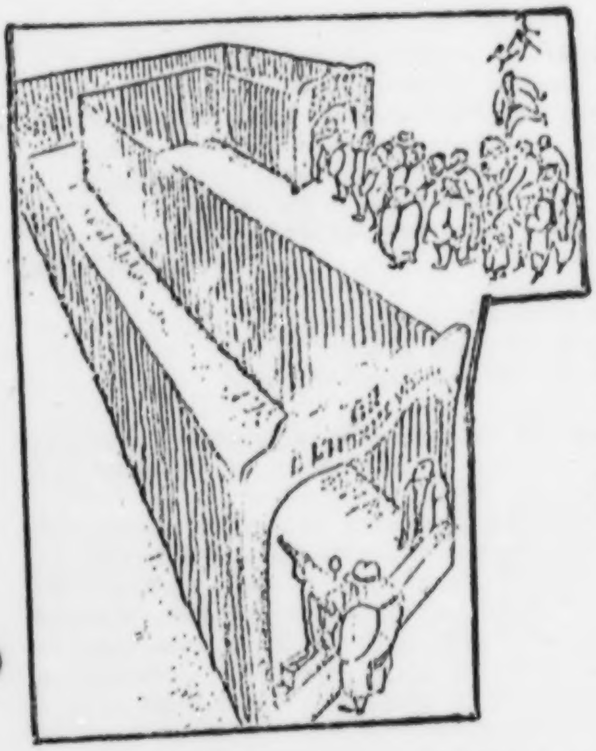
Cet univers "merveilleux" dans lequel ils évoluent n'est pas un monde "irréel". C'est un monde parallèle, qui est une déformation de celui dans lequel nous vivons. Cette interprétation du réel et de l'imaginaire donne à l'univers de Philémon un double caractère poétique et réaliste; par exemple, dans le monde imaginaire du "Voyage de l'incrédule", la présence des critiques de théâtre ("les criticakouatiques"), même si ceux-ci sont présentés de manière très symbolique et très imaginative, est une intrusion de la vie réelle dans l'imaginaire, et donne au livre une portée satirique.

Si l'univers de Philémon est identifiable et structuré, les personnages sont plus difficiles à cerner et à définir: pour FRED, les situations dans lesquelles ils évoluent sont plus importantes que leur action proprement dite. Ils ne sont que des "liens" qui subissent beaucoup plus qu'ils ne provoquent les aventures: "Des marionnettes que je déplace de page en page comme des signets" dit FRED.

Leur personnalité diffuse fait d'eux des spectateurs de l'action autant que des participants; comme le lecteur, ils sont toujours étonnés de ce qui leur arrive.

Structure logique, structure classique, Philémon fait coexister l'aventure et le merveilleux, avec l'observation réaliste, voire satirique.

UNE SATIRE SUR UN MODE MINEUR



Dans ses autres albums, en particulier "Le petit cirque" et "Le fond de l'air est frais", FRED se révèle beaucoup plus comme un conteur et un nouvelliste et ses dons d'humoristique et de satiriste éclatent au grand jour.

Ce sont des "tranches de vie" reliées par un thème: dans "Le petit cirque", nous suivons les pérégrinations d'un couple de saltimbanques avec leur enfant, à travers les dédales des carrefours et des routes qui ne mènent finalement à rien, sinon à la solitude. Dans "Le fond de l'air est frais", FRED tourne en dérision, par des situations absurdes et cocasses, un certain nombre de lieux communs.

LE DESSIN AU SERVICE DU TEXTE

Pour FRED, "Le texte est plus important que le dessin". Cette primeur qu'il donne à l'idée, au "trait" (d'esprit) lui vient peut-être des dix années pendant lesquelles il a fait des "cartoons" pour les plus grands journaux français et étrangers (NEW YORKER, PUNCH ...). Il a participé à la création de HARA-KIRI avant de le quitter.

Pour lui, le dessin doit être au service du scénario, c'est à lui d'exprimer l'idée dans ce qu'elle a d'essentiel; d'où peut-être cette clarté, cette maîtrise et cette fermeté du dessin.

La manière de travailler de FRED est d'ailleurs révélatrice: quand il est scénariste et dessinateur, il fait ensemble le texte et le dessin.

Cependant, la satire de FRED n'est jamais violente ni rageuse. Un peu d'amertume, un peu de mélancolie, une petite musique triste, avec un certain scepticisme, voire un certain fatalisme à l'égard des choses de la vie.

LES HEROS ET SES PROCHES:

A l'encontre de bien des héros, Philémon possède une famille: une mère, à-peine entrevue dans le premier épisode, et un père, Hector, l'anti-poésie faite homme. Mais l'auteur utilise à merveille l'étroit paternalisme de ce dernier: loin de nuire au sens de l'épisode, il le sert, témoin Le voyage de l'incrédule, dont le ressort est l'opposition exacerbée Philémon-Hector face à la féérie de l'Autre-Monde. Le plus souvent, le père vient signer l'épilogue de sa médiocrité butée, un peu comme, à la fin du Fantôme, le grand BRASSENS chante:

> "Mais foin des délices de Capoue,
> c'était mon père criant: Debout!
> Vingt-dieux tu vas manquer la messe!"

Philémon possède en outre un âne et, depuis peu, un Manu-manu, deux compagnons sur lesquels je reviendrai.

Adolescent rêveur et paresseux, le héros, depuis sept ans, promène dans l'irréel ses pieds nus éternellement propres, son pantalon noir moûlant et son pull rayé un peu trop court. Le "héros", dis-je. Il faudrait plutôt écrire: "anti-héros"! Les héros de B.D. se justifient habituellement par le traditionnel affrontement de Bien et du Mal; c'est ce fossilisant manichéïsme qui leur sert de support. Philémon, lui, se situe en marge de cette dualité: chez FRED, vous l'avez sans doute remarqué, il n'y a PAS de méchants! Habitant un monde ou les Valeurs se mêlent aux contre-Valeurs en un délire calculé, l'adolescent aux pieds nus n'a d'autre justification que d'exister, pour et par l'histoire, faisant partie des meubles, au même titre que le décor, au même titre que les autres "pions", fondu à l'ensemble.

Pareillement est son âne, calembouresquement appelé Anatole (1), un animal placide et doux, jovial ou bougon suivant la saison, et un peu distrait, confondant volontiers chardons et hérissons. Il fait preuve en toute occasion d'un moralisme bourgeois supportant mal la bougeotte qui anime son maître. Et puis, pour lui, l'aventure est brève puisqu'il ne quitte jamais le monde réel. L'auteur dit à son sujet: "Dans les premiers épisodes, Anatole avait un rôle plus important. Petit à petit, il est passé au second plan. Il reviendra probablement ... Je crois que le Manu-manu deviendra un personnage important pour Philémon ..."

En effet, sorti d'un long sommeil entre les pages de l'ancien HARA-KIRI, le Manu-manu fait une belle entrée dans L'île des brigadiers. Il faut maintenant voir comment il supportera la transplantation. Mais il est de toujours l'une des plus étonnantes créations de FRED. Arrivé dans l'ATLANTIQUE, puis exilé en la réalité, il est un Barthélémy à l'envers, naufragé en notre monde ou les mystères sont importuns ...

Bien conforme à ce monde est Hector, cultivateur bourru que le mot "incrédule" définit complètement: il est l'agressivité du terre-à-terre, tout ce qui en l'homme est penchant rétrograde vers la matière.

---

(1) N'oublions pas que FRED est, selon son propre aveu, "Homme de Lettres et Fin Diseur".

Son créateur le définit ainsi: "Hector n'est pas un père" répressif". Il n'est qu'incrédule. Il aime Philémon comme un père aime son fils. S'il ne l'aimait pas, il se désintéresserait de lui. Au contraire, il sait que Philémon est un rêveur, et s'il tente de lui faire admettre que la vie n'est pas qu'un mirage, c'est uniquement pour l'armer contre elle. Il croit bien faire, le pôvre! Philémon, lui aime bien son père. Il aimerait l'entraîner un peu hors des réalités ... Pas facile, tout ça, pas facile ... Hé! Hé! ... Il aime bien Barthélémy aussi, et Félicien, mais c'est différent ...!

Hum! Permettez-moi de n'être pas d'accord. Beaucoup moins drôle qu'irritant, cet Hector est une nature dangereuse: père, il ne l'est que pour brimer, éconduire. Vis-à-vis de son fils, il agit comme un barrage, réprimant sans cesse l'aspiration de Philémon à être jeune et le demeurer. C'est un vivant traumatisme, l'image standardisée du système flico-moral dont il émane, où les rapports sont unilatéraux du "supérieur" à l'"inférieur", du Maître à l'Apprenti, du père au fils, du vieux au jeune ... C'est l' homme aux oeillères, Hector, le citoyen "moyen" d'un anti-monde submergé de valeurs négatives: c'est l'exemple de notre vie quotidienne ... Mais sa personnalité - son absence de personnalité - est sa propre défaite, et positive devient sa négativité, par l'embellissement du travail imaginaire: l'action d'Hector incite Philémon à se dépasser, à recréer sa réalité, donc à inventer l'existence. Le grand échec du père est que ses interventions deviennent moteur d'évasion, permettant aux rêveurs d'aller plus loin, au-delà de l'incrédulité, au-delà du scepticisme matérialiste, vers la poésie.

BARTHELEMY ET SA QUETE:

Cet incorrigible inadapté, apparu pour la première fois en 1968 dans Le naufragé du A - soit trois ans et trois épisodes après Philémon - est un puisatier par inadvertance perdu sur l'île du A, première du mot ATLANTIQUE. C'est aussi un très important protagoniste qui, en dépit d'une fondamentale passivité, a subtantiellement influé sur le cours de l'oeuvre.

Echappé de son île, le naufragé s'abandonne à la nostalgie: de son univers familier, il conserve le permanent regret et un costume bizarre qui n'est pas sans rappeler celui du Robinson Crusoë gravé par DUMOULIN. Robinson de l'onirisme, Crusoë d'un monde où tout peut arriver, explorateur forcé de l'Au-delà, Barthélémy, en hommage à son illustre devancier, possèdait un serviteur nommé Vendredi. Ce Vendredi-là est un centaure comme on en rencontre quelquefois sur le A. Maintenant séparé de son maître, le dévoué compagnon tue le temps en cueillant des fleurs ...

Très certainement, dans l'esprit de Philémon, Barthélémy est plus qu'un ami. C'est un compagnon d'évasion, le copain des bordées surréelles ... c'est l'image du père que le garçon réclame de tout son âme. Oui, sans doute, Barthélémy est le père rêvé de Philémon, une projection du père idéal que ne peut incarner cette brute d'Hector. Mais qui est-il au juste, ce puisatier-naufragé? Avant tout un rêveur. Discret, timide, effarouché, peu loquace, il est absolument passif et subit les mouvements de récit: plaintif, résigné mais parfois au bord de la révolte, il attend le coup de pouce du hasard ou des hommes qui lui permettra de retourner chez-lui.

Agissant une fois de son propre chef, dans Simbabbad de Batbad, il déclenchera des catastrophes en chaîne!

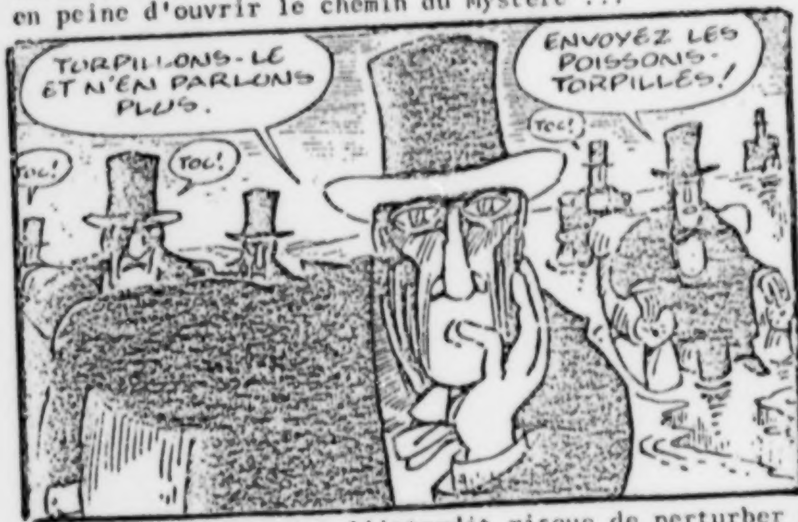
"Bien sûr, dit FRED, Barthélémy est un inadapté. Mais Philémon et tous mes personnages le sont. Comme dans la vie. Tous les gens sont à la recherche d'un idéal ou d'une chose qu'ils n'atteindront jamais. Ha! Ha! Ha!"

Certes, voici un auteur au-delà de toute logique fabriquée, qui règne pleinement sur ses créatures. Jamais - et quoi qu'il puisse en dire - jamais il ne se laisse dominer par une personnalité qu'il a conçue; au contraire, c'est lui qui modèle ses personnages au gré de sa profonde fantaisie. Ainsi, Barthélémy est la proie inconditionnelle d'une idée fixe: revenir chez lui, sur le A ... Son existence est tournée vers ce but, et les autres personnages ne comptent guère plus pour lui que sa vie propre. Eternel déraciné, d'abord naufragé du A, il demeure à présent, où qu'il se trouve, un naufragé du monde.

FELICIEN, MOYEN-TERME DU REVE:

L'oncle de Philémon paraît au second épisode, Par le petit bout de la lorgnette (1966) ... Berger de son état, silencieux et grand fumeur de pipe, il est rapidement devenu le personnage indispensable de l'oeuvre, étant dépositaire d'un secret: le secret par lequel l'aventure peut avoir lieu. Cet être inquiétant, énigmatique un peu sorcier, un peu guérisseur, possède le symbole du PASSAGE; il connait seul les moyens d'atteindre l'ATLANTIQUE sans danger. C'est en cela qu'il est vital pour Philémon et, surtout, Barthélémy.

Ses liens avec l'Autre-Monde sont établis de longue date. Pour ses amis, il signifie l'Oracle et le Magicien, et il l'est assurément. Rien de stupéfiant à ce qu'il sache l'Initiation: l'univers lointain du songe fait partie de ses domaines; ici, comme partout ailleurs, il peut accéder, il est chez lui. Et lui seul peut délivrer le sauf-conduit qui en ouvre aux intrus les portes Ange Heurtebise de la Bande Dessinée. A moitié féticheur de civilisations dites primitives, à moitié médium pour spiritisme à-rebours, il apparait clairement en tant que gardien d'un rituel sacré hautement initiatique. Pour aller sur le A, Barthélémy doit faire appel à ce Charon des vivants; pour rejoindre Barthélémy, Philémon ne peut obtenir son viatique que de l'oncle Félicien. Qu'il utilise une lorgnette rétricissante, ou bien une vaste fermeture éclair de la nature, ou un cerceau-lune, ou encore une corde enchantée, celui-ci n'est jamais en peine d'ouvrir le chemin du Mystère ...



Une fois pourtant, on le sait, Barthélémy, impatient et rageur, décide de regagner le A en faisant fi du berger-magicien. Pour y parvenir, il lui faut emprunter une seconde fois la route qui l'y conduisit d'abord. Or, Félicien, dépositaire des lois de l'Autre-Monde et Grand-Initiateur, sait qu'il est catégoriquement défendu d'utiliser deux fois le même passage. Quiconque transgresse l'interdit risque de perturber gravement l'équilibre de l'univers convoité. Et Barthélémy ne manque pas de le faire: l'ATLANTIQUE est en folie, rien n'y tourne plus rond, ce qui n'est pas peu dire!

FRED: "Félicien est un personnage qui m'intéresse beaucoup. Je ne le trouve pas inquiétant car il n'utilise ses connaissances que pour rendre service. Il semble tout connaître et je crois qu'il peut TOUT. J'ai déjà songé à lui donner un rôle plus important. Mais cela ne semble pas le séduire. Il préfère rester

chez lui et n'être que la clé qui ouvre et ferme l'histoire. Je n'ose le contrarier. Peut-être se décidera-t-il seul, un jour ..."

Voici une oeuvre débordante de poésie, d'onirisme et de générosité. "Philémon" est un immense délire baroque et grandiose, qu'un scénariste fantastique anime d'un souffle puissant et dont un graphisme explosant d'invention fait l'enchantement du regard. Il suffit de contempler un seul dessin de FRED pour éprouver la joie et le vertige.

Voici un créateur doué d'un fabuleux pouvoir d'évocation. Sa fantaisie poétique se donne quartier-libre pour nous convier au merveilleux voyage que l'on fait en retenant son souffle.

Numa Sadoul

"Philémon, l'arche du A"
Fred
Dargaud Editeur

Le huitième album de la série des Philémon, autant dire la huitième merveille du monde de Fred. Au cours de cette nouvelle aventure "carollienne" de l'autre côté du miroir, le lecteur retrouve les principaux pensionnaires de l'Atlantique, le centaure Vendredi, la Licorne, ... Philémon fera connaissance avec la mort qui se présente sous des apparences inatendues...

A l'écart de tous les modes, Fred poursuit sans jamais se répéter une oeuvre qui est l'une des rares à mériter le qualificatif si recherché "d'adulte", tout en enchantant les enfants. Fred est le plus grand poète de la bande dessinée.

Le personnage principal se nomme Philémon, un jeune garçon bonasse à qui arrivent des aventures incroyables.

C'est vraiment le monde du fantastique où se côtoient des personnages rares et farfelus, des situations où l'imagination n'a pas de limites, et finalement, et c'est ce qui fait l'originalité de cette bande dessinée, le retour à une vie banale triplement banale, alors que Philémon retrouve son père, bon paysan, qui ne peut absolument pas croire que son fils revient d'un autre monde tout à fait différent du sien.

C'est en somme à un genre de rêve-cauchemar que nous convie Fred avec cet album. Il nous propose de nous évader du quotidien durant quelques minutes, mais en homme sage, nous ramène finalement à la réalité.

Entretemps, il nous a passé une bonne eau sur le cerveau afin de la rafraîchir, ce que nous devrions d'ailleurs faire plus souvent.

(Le Nouveau Courrier de la Presse, 5 déc. 1976)

A (Fr):

Le "A" n'est pas un mythe. Pour s'en assurer, il suffit de regarder une carte du monde. Entre l'Europe et l'Amérique sont écrits les mots "océan Atlantique". Eh bien le "A" est la première lettre du mot ATLANTIQUE. Pour un incrédule, des lettres ne figurent que sur les cartes, mais pour Philémon, héros d'une bande dessinée insolite de Fred, publiée dans Pilote, ces lettres existent réellement. Ce ne sont pas des îles, mais des lettres posées sur une mer parallèle, la mer des Cartes. On ne peut atteindre le "A" qu'en franchissant la frontière qui sépare le monde normal de ce monde parallèle dans lequel TOUT peut arriver. (C.M.)

LA MEMEMOIRE (Philémon) - FRED

Voici le nouveau Philémon, où Fred, pour notre plus grande joie fait ressurgir l'alphabet atlantique. Avec ses lettres océanes, Fred nous fait signe, nous fait des signes, et décline avec jubilation tous les méandres du sens, dans la vie sans fin de l'interprétation.

Quand le "O" devient rond de fumée, puits, détonation, bateau, île, c'est que Fred nous prend au mot, et prend la bande dessinée au pied de la lettre.

Dans ce nouvel album Philémon perd la mémoire, mais de l'autre côté, là-bas, tout le monde l'a perdue pour cause de grève des secrétaires de la MEMEMOIRE.

Dans cette univers amnésique nos personnages rencontreront le marchand de souvenirs, les fleurs répressives engageant un combat inégal avec les bonshommes de neige. Neige, qui dans la logique de cet univers, étant déjà tombée, devra remonter pour pouvoir retomber. "L'ange des chus" se nomme ainsi parce qu'il pousse tous ceux qui lui tombent sous l'aile dans la vallée des larmes, où le seul interlocuteur est un crocodile, bien sûr.

Sur un lit-gondole approche la MEMEMOIRE endormie dont on reconnaîtra les traits à la fin ...

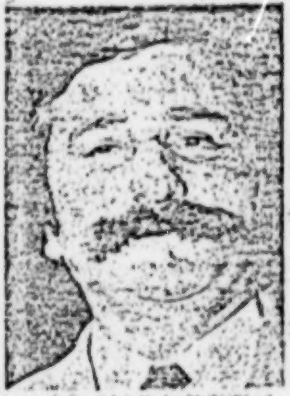
L'originalité de Fred c'est qu'il nous propose des images, des idées, des fantasmes de poète et de peintre surréaliste, mais que son humour redistribue les cartes, rejoue la partie, et pulvérise l'esprit de sérieux au nom de l'esprit de rêve.

Jamais, peut-être parce que la bande dessinée est récente, jamais nous semble-t-il, la lettre et l'image n'ont joué, déliré, couché ensemble autant que dans la série des Philémon. C'est comme si la clé des songes nous était donnée avec en plus la serrure, la porte et les gonds, et que cette clé nous fasse Philémon, c'est-à-dire porte-clés se rêvant clé.

Tant l'imaginaire ne peut exister que pétri de réel, même si ce réel est littéralement retroussé sur le littoral atlantique, selon Fred.

<u>R E P O R T A G E</u>

Fred: un bon vivant



Jeudi, on a rencontré le dessinateur Fred, chez Dargaud, dans le Vieux-Montréal. Fred, tu sais, celui qui dessine les histoires de Philémon dans Pilote..

Il a une bonne gueule, comme on dit, une gueule de bon vivant, un aspect bien humain, naturel. C'est un bonhomme gai, riant, à l'oeil curieux et moqueur, un bonhomme décontracté. Ça nous change en titi des autres dessinateurs "empesés" qui nous arrivent de France comme Uderzo et Goscinny (Astérix), Franquin (Gaston), Charlier (Tanguy), etc., qui sont devenus des hommes d'affaires de la bande dessinée, avec des costumes sérieux, des cravates sérieuses, des boutons de manchettes sérieux, des attachés-cases sérieux, bref: des môssieurs très sérieux.

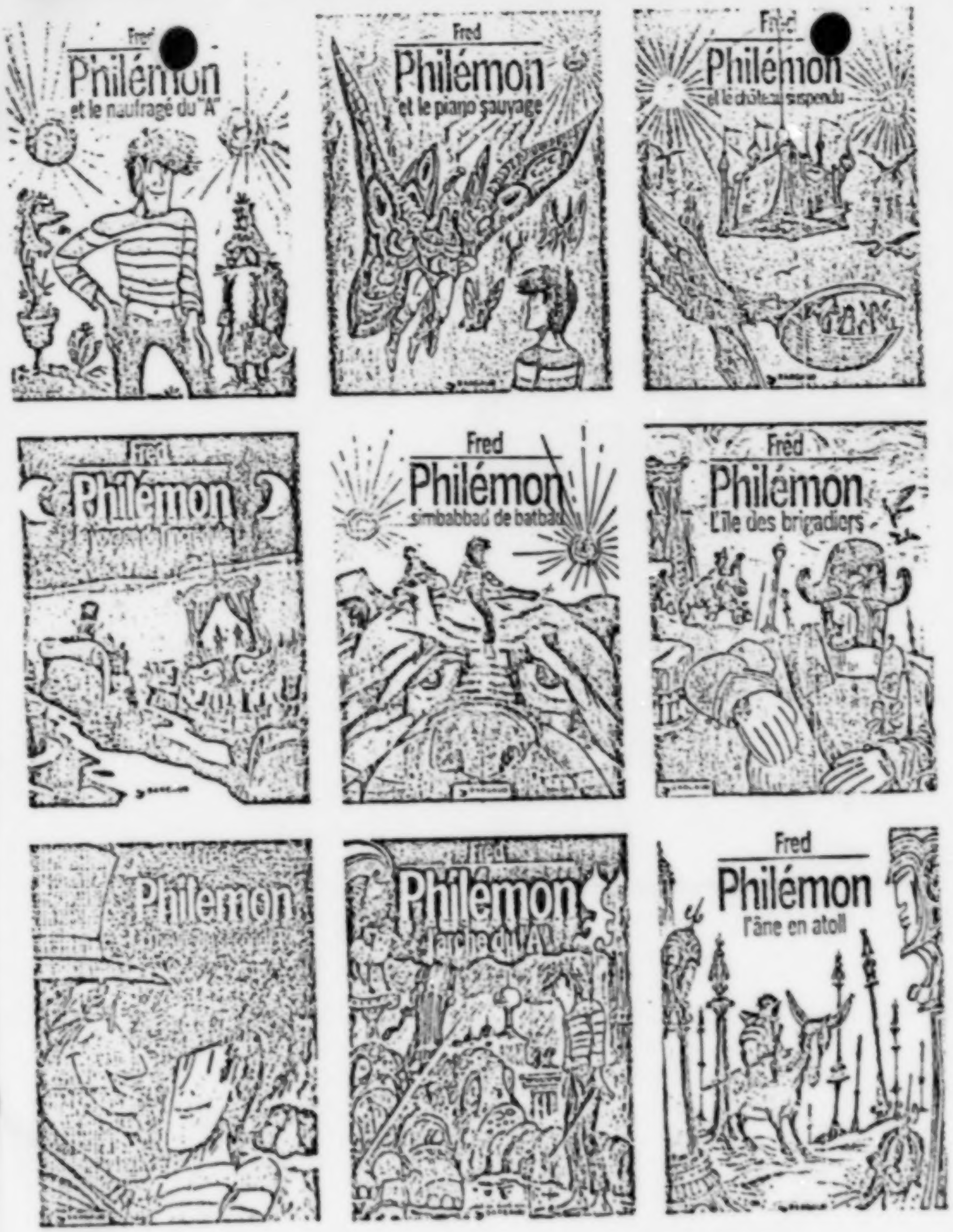
Fred nous a fait un peu penser à Peyo (les Schtroumpfs), prenant la vie comme elle vient et ne se prenant pas lui-même pour un autre.

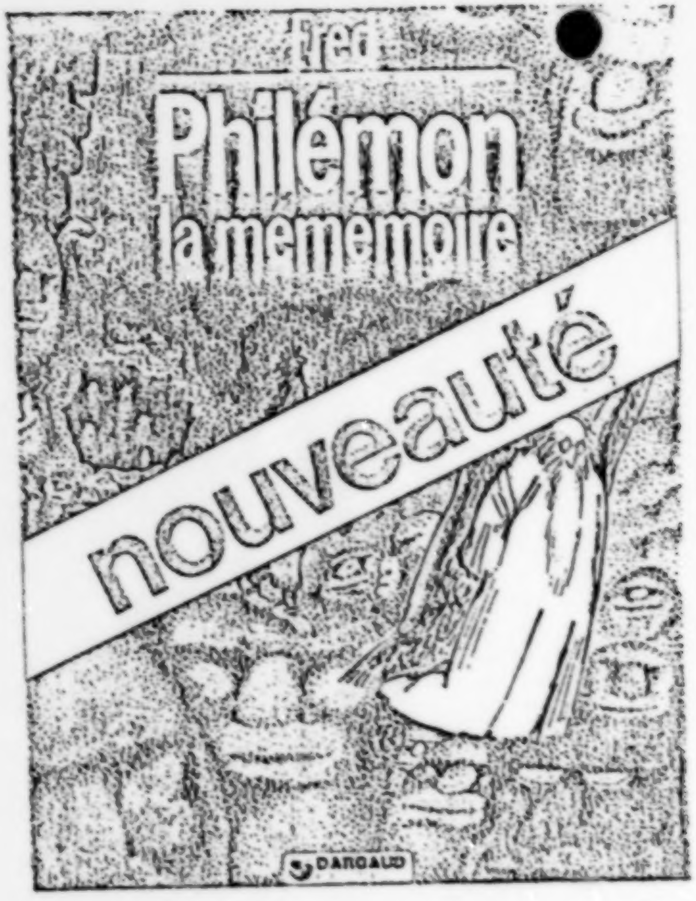
La bande dessinée s'en vient de plus en plus sérieuse au fur et à mesure qu'elle est de plus en plus rentable. Heureusement qu'il y a encore quelques dessinateurs comme Fred, Peyo, Gotlib ou Reiser, qui préferent rester des hommes normaux plutôt que de devenir des idoles, des faiseurs d'argent et autres amateurs de pouvoir.

Pour les 7/15 qui veulent en savoir davantage:

Parisien d'origine grecque, Fred est né le 5 mars 1931. Il est marié et père d'un enfant qui a aujourd'hui 18 ans. Il affirme que sa vocation de conteur lui vient de sa mère qui aimait lui raconter des légendes mythologiques. Il n'a fréquenté aucune école de dessin: il dessine depuis son enfance. Il travaille à Pilote depuis 1966, date à laquelle il crée Philémon. Actuellement, il poursuit une série en collaboration avec Alexis, intitulée "Time is money".

A et J.-C.





UN GRAPHISME GAI ET COLORE (LE MATIN DE PARIS)

Un graphisme inimitable, une imagination débordante (Télérama)

UN AUTEUR A L'IMAGINATION FERTILE, UN GRAND POETE DE LA BANDE DESSINEE (LE FIGARO)

Un auteur hors série (Le Monde)

Une très grande bande dessinée : bravo Monsieur Fred (France-soir)

UNE MERVEILLEUSE BANDE DESSINEE, PLEINE DE POESIE ET DE REVE — CE QUE PEUT REALISER DE PLUS NEUF LA BANDE DESSINEE EN TANT QUE MODE D'EXPRESSION (JOURNAL DU DIMANCHE)

HUMOUR ET QUALITE GRAPHIQUE VONT DE PAIR AVEC FRED (PARISIEN LIBERE)

R.A.E.: Pour une didactique de l'expression et de la communication écrite au primaire par la Bande dessinée.

P E Y O

L E S S C H T R O U M P F S

Université de Sherbrooke
Février 79

Conception: Lina Thériault
Dactylographie: Estelle Tremblay

PEYO (Pierre Culliford)

- Naît en 1928 à Bruxelles.
  Mère belge - Père anglais (qui opte pour la nationalité belge à l'âge de 21 ans).

- Humanités classiques et modernes.
  Ecole technique.

- 3 mois à l'Académie des Beaux-Arts de Bruxelles.

- Aide opérateur de cinéma dans une salle de quartier (gagne 200 F. par mois).

- 1945: Travaille dans un studio de dessin animé à Bruxelles, avec Franquin, Morris et Paape.

- 1946: Entre comme dessinateur dans plusieurs agences de publicité.

- 1947: Débute dans la bande dessinée avec son premier "Johan" (histoire d'un petit page du Moyen-Age) pour la "Dernière Heure" (reprise par "Le Soir" en 1950).

- Jusqu'en 1949: Réalise des cartoons et des petits scénarios pour plusieurs journaux et des couvertures pour le "Moustique" (Editions Dupuis).

- 1948: Dessine "Pied Tendre" le petit indien pour "Mowgli" revue des louveteaux belges.

- 1951: Se marie (depuis lors, Madame Peyo assume la fonction de mise en couleurs des planches de son époux).

- 1952: Johan apparaît dans Spirou.

- 1954: Apparition de Pirlouit, le compagnon de Johan.

- 1955: Devient père d'un fils, Thierry.

- Jusqu'en 1960: Dessine "Poussy" le petit chat, pour le "Soir-Jeunesse" (certaines planches reprises dans "Spirou" à partir de 1965).

- 1957: Création du langage "Schtroumpf" lors de vacances passées avec Franquin.

- 1958: Naissance d'une fille, Véronique.

  - Apparition des Schtroumpfs dans "La Flûte à six Schtroumpfs", une aventure de Johan et Pirlouit.

- 1962 à 1973: Produit un premier "Benoît Brisefer", le petit garçon à la force herculéenne, avec Will, pour "Spirou" (Peyo réalise le scénario, le découpage et les personnages principaux. Will campe les décors).
  Walthéry succèdera à Will. Daniel Desaegher collabore actuellement à cette série.
  Le studio "Peyo" a compté d'autres dessinateurs désireux de se former, de "se faire la main" et qui sont devenus des noms: Francis (La Ford T), Gos (Gil Jourdan), Wasterlain. Ce studio est une des meilleures écoles de la bande dessinée.
  Yvan Delporte y collabore activement comme co-scénariste, l'idée première venant toujours de Peyo.

- 1974: et 1975: Le retour de <u>Johan, Pirlouit et les Schtroumpfs</u>. dans une nouvelle aventure ... dans "Spirou" (fin 1974) en album (fin 1975).

- 1976: Un <u>film - dessin animé de long métrage</u> (70 minutes) <u>en couleurs</u>: une adaptation de l'album: "La flûte à six Schtroumpfs" pour fin 1975, en belgique.
  (Réalisation Belvision - financée par les Editions Dupuis).

- 1977: <u>PEYO</u> présente son film "La flûte à six Schtroumpfs" aux cinéphiles québécois le 8 avril 77 dans les meilleurs cinémas de la province.
  PEYO était à Montréal à partir du 28 mars pour la promotion de son film.

——————— · ———————

A PROPOS DE PEYO,
savez-vous que ...

- PEYO inventa les Schtroumpfs parce qu'il est mordu des romans de "cape et d'épée", des romans de chevalerie, des légendes nordiques hantées par des bandes de lutins ou délicieux farfadets. Ses premières lectures: Ivanhoë, Les Chevaliers de la Table Ronde, Les Trois Mousquetaires, etc...
Ses premiers Schtroumpfs apparaissent en 1958 dans l'hebdomadaire "Spirou" avec "La Flûte à six Schtroumpfs", histoire médiévale des aventures du gentilhomme Johan et de son compagnon Pirlouit où les petits gnomes se montrent déjà très sympathiques ...

- PEYO a peint les Schtroumpfs en bleu parce que son épouse trouvait cette couleur plus harmonieuse dans un décor de verdure. Depuis lors, Madame "Peyo" est devenue la coloriste de l'équipe.

- PEYO créa le langage "Schtroumpfs" alors qu'il déjeûnait avec son grand ami Franquin ("père" de Gaston Lagaffe). "Passe-moi le "schtroumpfs" dit Peyo à Franquin en désignant la salière ... C'était un autre mot pour le "truc" ou le "machin" de Gaston ... Très décontractés, les deux amis continuèrent à parler en "Schtroumpfs". On parle actuellement "Schtroumpfs" dans le monde entier ...

- PEYO ne fut pas du tout encouragé dans sa carrière de dessinateur. Sa mère lui disait: "Si tu veux être dessinateur, tu seras célèbre après la mort" ... Il a actuellement 46 ans et chacun de ses albums est tiré largement au-dessus de 100,000 exemplaires (sans compter les rééditions ...)!

- PEYO débuta dans "La Dernière Heure" avec une bande dessinée "Johan, histoire d'un petit garçon du Moyen-Age". "Le Soir" reprit l'histoire en 1950. En 1962, il créa "Benoît Brisefer", un petit garçon "pas comme les autres", à la force herculéenne qui le sert ... et le dessert ...

- PEYO veut, avant tout, être un "amuseur": distraire et faire rire les jeunes et les moins jeunes. Son public le plus difficile est celui des femmes (sauf la sienne), qui, d'après lui, ont moins le sens de l'humour que leurs honorables confrères ...

- PEYO trouve son émulation dans l'incomparable amitié qui le lie à Franquin, Roba, Tillieux, Macherot, Will, Jidéhem, Walthery et tous les autres humoristes de "Spirou" auquel il est toujours resté fidèle. "C'est une équipe inouïe", dit Peyo, "unique et irremplaçable"!

- PEYO serait journaliste s'il n'était pas auteur de bandes dessinées. Ce qu'il aime, avant tout, c'est de faire du scénario.

- PEYO voit ses histoires de Schtroumpfs traduites en 12 langues: italien, espagnol, portugais, grec, allemand, autrichien, néerlandais, luxembourgeois, suédois, danois, finois, norvégien ... dans 37 journaux (sans compter la Belgique).

- PEYO fait tous les jours du "footing" dans la forêt de Soigies, adore manger, boire et fumer ... lire et rire. (N.B.: doit se modérer sur conseil de l'ordre médical).

- PEYO travaille en plusieurs "rounds" avec son co-scénariste Yvan Delporte.
  Il lance l'idée initiale. Ensuite, tout se passe autour d'une machine à écrire ... pendant plusieurs jours. Le scénario s'étoffe, s'intensifie, le combat devient passionnant tandis que Delporte tape à la machine et que Peyo crayonne ... Le "découpage" suit ... conseillé par "Madame Peyo" pour les couleurs.

  Une équipe du tonnerre ... qui tourne à grand rendement.

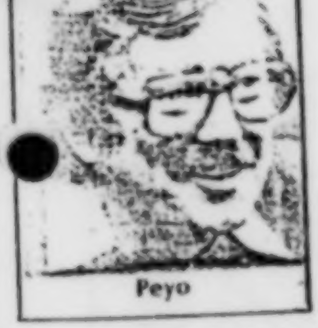
- PEYO est aussi sympathique que ses Schtroumpfs, son Benoît Brisefer et ses Johan et Pirlouit.

———— . ————

JOHAN

ET

PIRLOUIT


Peyo

PEYO

C'est un pseudonyme, comme on s'en doute. Son vrai nom, c'est Pierre. Quand il était petit, on l'appelait Pierrot, et comme il ne savait pas très bien parler, il prononçait mal, et ça faisait Peyo, et voilà comment débutent les grandes carrières.

Encore qu'il aurait très bien pu être mécanicien-dentiste, et que la catastrophe (pour les possesseurs de molaires qui auraient été victimes de sa fantaisie) a été évitée uniquement parce que lorsqu'il s'est présenté en réponse à une petite annonce, la place était prise. Il est allé alors à l'adresse mentionnée dans une autre petite annonce, où on demandait des jeunes gens ayant la vocation du dessin pour travailler dans un studio d'animation. Il a aussi été opérateur de cinéma, mais ça ne lui a été d'aucune utilité pour sa profession actuelle.

Marié, il a deux enfants qui commencent à le prendre au sérieux depuis que leurs condisciples leur demandent des autographes. Il a aussi engendré toute une famille aux âges divers: Johan et Pirlouit,(les deux héros du Moyen Age), Benoit Brisefer, le petit garçon qui est si gentil et tellement fort, les Schtroumpfs, vous savez bien, ces petits êtres bleus de quatre à six pouces de haut et qui parlent une langue spéciale, le langage schtroumpf ... Peyo est aussi l'auteur de Poussy, un petit chat qui ne ressemble à aucun chat que Peyo ait connu, et c'est sans doute heureux. Vous en jugerez en feuilletant cette série d'aventures.

Précisons, à l'intention des lecteurs avides de détails personnels croustillants, que Peyo est né un 25 juin.

——— · ———

BENOIT BRISEFER

La première aventure de Benoît Brisefer paraît dans Spirou numéro 118 du 15 décembre 1960. Chaque épisode se compose de 60 planches. Pour les trois premières aventures, le dessin est de Peyo, décor de Will, puis ensuite c'est Walthéry qui succède à ce dernier, et peu à peu il dessine l'essentiel de la série. A partir de l'épisode "Tonton Placide" Gos fait le découpage du scénario. Benoît Brisefer est un petit garçon à la force surhumaine, un "super-boy" qui serait vêtu comme tout le monde et coiffé d'un béret. Ses particularités physiques lui permettant d'intervenir dans des aventures, en général, à thème policier. Le petit garçon combat les méchants qui ne se méfient pas des capacités insoupçonnées de Benoît. Ce n'est qu'à partir du cinquème épisode "Le cirque Bodoni" que les pouvoirs stupéfiant de Benoît ont été reconnus et acceptés par les adultes. Jusque là, seuls les bandits s'apercevaient à leurs dépens de la force surhumaine de Benoît, car comme ses pouvoirs se dissipaient dès qu'il était enrhumé, Benoît n'arrivait à convaincre personne qu'il était un super-enfant. Avec l'arrivée de Walthéry, le graphisme s'est insensiblement modifié, l'esprit de la bande également, mais il n'y a pas eu de rupture. Un des meilleurs épisodes, est à notre avis celui de "Madame Adolphine", vieille dame paisible dont le robot sosie devient un redoutable chef de bande. Contrairement aux autres supermen et superboys, Benoît Brisefer a "l'avantage d'être limité dans ses pouvoirs (rhume intempestif)", ce qui ménage de nombreuses possibilités de surprise et de suspense. C.M. et H.F.

SCHTROUMPF VERT ET VERT SCHTROUMPF 9ème série

par PEYO

Yvan Delporte, co-scénariste

PEYO, un conteur qui s'amuse, se raconte ...

On a dit, on a écrit beaucoup de choses à propos de Peyo et de ses délicieux Schtroumpfs... Le langage Schtroumpf serait "le reflet de l'incommunicabilité des peuples" (Evelyne Sullerot). Peyo serait le "Merlin du 20è siècle"... Il serait même "un tantinet misogyne" ... Et pourtant ... le "père" des Schtroumpfs est tout simplement un auteur de bandes dessinées qui se défoule, qui s'amuse ... et qui amuse les autres! Il dit lui-même: "Dans notre métier, qui est un des plus marrants qui soit, celui qui se prend au sérieux est foutu". Il ajoute cependant que professionnellement, ce n'est pas facile. Il faut des dons: l'imagination, le sens de la narration, de la comédie (le dessinateur se regarde souvent dans une glace pour saisir une mimique, une attitude), du dialogue, de la mise en scène, du dessin. De plus, discipline de travail et "bosse des affaires" sont vivement souhaitées ... et enfin, la patience est recommandée ... ne fut-ce que pour ne pas se laisser intimider par les sommations de la rédaction (celle de "Spirou" en l'occurrence) qui réclame des dessins en retard! Passé maître dans la pratique de son art, Peyo n'hésite pas à en livrer les secrets aux néophites de plus en plus nombreux de la bande dessinée. Mais son plus grand secret de réussite reste celui d'aimer raconter ...

Raconter des histoires fantastiques empreintes de poésie (celle d'un Moyen-Age où il fait bon vivre) pour Johan, Pirlouit et les Schtroumpfs, celle d'une jolie petite ville de province où évolue un garçonnet bien sage et très fort, Benoît Brisefer, et où se mêlent l'extraordinaire, la magie, la malice ... et l'humour! Son sens de la satire en fait d'ailleurs un des meilleurs caricaturistes d'une société où le ridicule tient une place honorable ... Et son co-scénariste, Yvan Delporte, de le soutenir avec verve dans cette voie!

Un des témoignages de leur collaboration fertile: leur neuvième album:
"Schtroumpf vert et vert Schtroumpf"
ou le problème linguistique au sein du brave petit peuple des nains bleus ... Doit-on dire "tire-bouschtroumpf" ou "schtroumpf-bouchon"? "Schtroumpf-de-terre" ou "pomme-de-schtroumpf"? "schtroumpf-de-beurre" ou "pot-de-schtroumpf"? C'est le grave dilemme qui divise le village schtroumpf: "Nordistes" et "Sudistes" s'organisent avec le même acharnement: propagande, tracts, meeting, manies et baggares se succèdent à en faire perdre la tête au Grand Schtroumpf qui cherche à faire revenir la paix.

C'est Gargamel, le fieffé sorcier et pire ennemi des Schtroumpfs, qui l'y aidera (à ses dépens bien entendu) ... grâce à un stratagème du Vieux Schtroumpf qui a trouvé la miraculeuse formule pour "changer de peau" ...

Une histoire animée, attachante où le foisonnement des détails amusants se découvre grâce à une grande lisibilité, avec émerveillement.

Dans le même album:

"Jeux Olymschtroumpfs"

ou la mise en pratique du bel adage "Schtroumpf sano in corpore Schtroumpf" au sein de la petite communauté ...

Et chacun d'y aller de son sport préféré selon ses propres attitudes ... Autant d'exploits - surprises qui font de ces savoureuses aventures une somme de trouvailles et de joies!

LA SOUPE AUX SCHTROUMPFS

par PEYO

un scénario de Peyo et D'Yvan Delporte

Un titre assez "prosaïque" pour une histoire où l'extraordinaire a pourtant bien son mot à dire! Une histoire menée de mains de maîtres par des auteurs qui savent que les enfants (et pourquoi pas les adultes?) ont bien besoin de drôlerie, d'inattendu et de merveilleux ... Il suffit de voir le bonheur des petits et grands devant un spectacle de cirque ... "La Soupe aux Schtroumpfs" c'est un spectacle de cirque en bandes dessinées, avec ses inventions, ses gestes, ses dialogues, ses acteurs, ses charmes, ses couleurs, sa magie ... avec les sourires et les éclats de rire qu'il suscite et le rêve qu'il fait vivre ...

Le récit: Quelques Schtroumpfs (ces gentils et malicieux lutins bleus qui vivent dans un pays merveilleux et que les enfants connaissent déjà par le beau dessin animé "La Flûte à Six Schtroumpfs") ont découvert que leur ennemi, le méchant sorcier Gargamel, projetait d'offrir une "soupe aux Schtroumpfs" à un terrifiant et gigantesque bonhomme nommé Grosboeuf ... Comment déjouer ces sombres desseins? En organisant, tout simplement, une résistance bien pacifique au géant arrivé, par hasard, au village ... On l'amadoue par des poèmes, des chansons, des friandises de toutes sortes ... jusqu'à ce que la soupe soit prête et que le Grand Schtroumpf ait mis au point la potion magique qui transformera notre ogre en cyclope et en quelques autres monstres de plus en plus horribles, et que Grosboeuf ne pensera plus qu'à se venger de Gargamel ... Quelle merveilleuse supercherie!
Cette histoire est suivie de quelques SCHTROUMPFERIES ou série d'historiettes-gags en une page où les petits défauts du genre humain se reflètent avec humour et finesse dans ceux des Schtroumpfs qui ont aussi chacun leur propre caractère ... On s'y moque, mais gentiment.

Les titres révélateurs de ces histoires sont des dictons en langage "Schtroumpf": "Schtroumpf de main, Schtroumpf de vilain". "Il n'est pire Schtroumpf que celui qui ne veut pas Schtroumpfer". "Il faut Battre le Schtroumpf tant qu'il est Schtroumpf", "Des Schtroumpfs et des couleurs, on ne Schtroumpfe pas", "Ce qui se Schtroumpfe bien s'énonce Schtroumpfement", ...

On y trouve des scènes charmantes et comiques comme celle d'une partie d'échecs où les Schtroumpfs tiennent, eux-mêmes, la place des pions ... celle où le Grand Schtroumpf apprend à un petit Schtroumpf à ne plus jurer ... celle où la ravissante et coquette Schtroumpfette déclare qu'elle épousera celui qui lui décrochera la lune ... Tout cela est dit et dessiné avec joie et bon goût.

Analyse de séquence

"Le voleur de Schtroumpfs", par Peyo

Planche 44

Case 1: les personnages sont vus de loin.

... on dirait que les bouts des herbes nous invitent à regarder les deux Schtroumpfs.
... les deux chapeaux blancs que l'on voit, sont bien caractéristiques des Schtroumpfs.
... toutes les couleurs de cette case sont froides, excepté la citation "Le lendemain...", qui est sur fond jaune.
... schtroumpfer: trouver schtroumpferons: trouverons

Case 2: ce qui attire le plus notre attention dans cette case, c'est la fleur rouge parmi le champ d'herbes vertes et les deux Schtroumpfs à la peau bleue.

... il y a quelque chose d'anormal, et ce sont les feuilles noires dans le coin droit de cette case.
... l'on peut très bien décrire un Schtroumpf, comme étant un petit bonhomme aux membres bleus et disproportionnés.
... schtroumpfer: chercher (trouver).

Case 3: les personnages sont vus au complet pour la seconde fois.

... la deuxième espèce de fleur
... la réaction des deux Schtroumpfs est bien évidente: bouches grandes ouvertes, ce qui prouve leur mauvaise humeur.
... schtroumpfé: trouvé (1er phylactère)
schtroumpfer: mentir (2ème phylactère).

Case 4: un nouvel élément est apparu, le champignon.

... derrière le champignon, l'ombre n'est pas placée à la bonne place.

... leur chapeau est toujours mis en évidence, ainsi que leurs gros pieds blancs.

... habituellement, quand quelqu'un est fâché, il devient bleu. Mais malheureusement, les Schtroumpfs sont bleus. Peyo a mis la langue du Schtroumpf rouge vif et c'est comme ça qu'il a réussi un contraste et un effet de colère. (voir le Schtroumpf à gauche).

... les feuilles de l'arbre sont de la même couleur que les feuilles derrière l'arbre de la case précédente.

... le Schtroumpf de droite porte des lunettes, ce qui veut dire qu'il est probablement le plus âgé et sans doute le plus sage, parce qu'il donne toujours des conseils à son ami.

Case 5: le décor est bien simple. Un ciel bleu et de l'herbe. Rien nous dit qu'il va y avoir du danger, enfin pour cette case. Ce décor nous inspire la paix et la tranquillité.

- Le Schtroumpf à lunettes -

... dans la case précédente, ses sourcils étaient foncés parce qu'ils exprimaient la colère, mais dans cette case-ci il a les sourcils élevés et le sourire "fendu jusqu'aux oreilles", ce qui exprime la joie. Cette joie s'exprime aussi par les cinq petites gouttes qu'il y a autour de sa tête. Et la surprise y est pour autant. Le "OH!" est écrit en caractère gras et il remplit tout le phylactère.

... en cadrant seulement ce Schtroumpf, Peyo nous fait un message, ou plutôt nous dévoile une partie de l'énigme. Il veut probablement nous faire voir que c'est à lui qu'arrivera toute l'aventure, parce qu'il le met en évidence, il l'emprisonne dans cette petite case.

Case 6: il y a ici, présence d'une nouvelle sorte de fleur.

... la couleur du tronc d'arbre est la même que celle du tronc d'arbre de la case où l'on aperçoit la deuxième espèce de fleur, c'est-à-dire la troisième case.

... la surprise du Schtroumpf en voyant le champ de salsepareille, ne nous échappe pas, simplement en le voyant dans les airs. Bien entendu, les quatre petites gouttes autour de lui ainsi que les traits au-dessous de ses pieds, trahissent sa joie.

... selon moi, la pancarte nous indique que ce sera dans le champ de salsepareille que se passera le début de l'aventure. A cause de l'importance que l'on attache principalement à cette pancarte en la mettant à droite dans le coin du haut.

... schtroumpf: champ.

Case 7: encore lui qui a sa langue rouge sortie. C'est toujours le même.

... la rapidité, avec laquelle le Schtroumpf se déplace, se caractérise encore par des traits en dessous de ses pieds, derrière ses mains et les gouttes de sueur.

... il y a, comme on peut le constater une nuance entre la couleur qui sert de décor et la couleur de l'herbe.

... son chapeau a l'air pesant, parce qu'à la vitesse où il va, le devant de son chapeau aurait dû pencher, ou bien être en arrière.

... ici encore, Peyo a isolé le même Schtroumpf que celui de la cinquième case.

Case 8: pour la première fois, depuis la première case jusqu'à celle-ci, les yeux des Schtroumpfs ne sont pas que de petits points noirs dans le coin. (voir le schtroumpf à l'arrière plan. On voit l'iris).

... la couleur de la flèche dans l'arbre est de la même couleur que les panneaux indicateurs.

... c'est la première citation de toute la planche où il n'y a pas à la fin, des points d'exclamations (!), mais bien trois points de suspension (...).

... les broussailles, à l'arrière plan ont changé de couleur.

... schtroumpf: paix.

Case 9: les deux touffes d'arbustes sont de différentes couleurs.

... le piquet de la pancarte, c'est le seul avec le bout rond, c'est-à-dire écrasé.

... les deux petits traits qui suivent le Schtroumpf à l'arrière-plan, montre la rapidité avec laquelle il se déplace.

... schtroumpfé: puni (1er phylactère)
schtroumpfe: sacre (2ème phylactère)

Case 10: ici, la pancarte est encore en évidence.

... le "N" majuscule du "Non", n'est pas une lettre gothique, comparativement à toutes les autres du même écriteau.

... les quatre petites gouttes autour de la tête du Schtroumpf, ainsi que les quatre traits à l'arrière du Schtroumpf et deux autres à l'arrière de sa tête montre la stupéfaction qu'il a en voyant cet écriteau.

... il n'y a pas seulement les traits à l'arrière du Schtroumpf (case 9) qui prouvent la rapidité avec laquelle il se déplace, mais aussi à cette case-ci, le pied gauche en suspension.

Case 11: les six traits horizontaux à l'arrière du Schtroumpf sont un autre signe qui dévoile que le Schtroumpf court très vite.

... au premier abord, on dirait que la pancarte tient dans les airs, parce que l'on ne voit pas de piquet. Qui sait, il est peut-être derrière les branches, ou il l'a planté dans les branches, sachant que les Schtroumpfs ne sont pas assez grands pour y parvenir et lui toucher.

... le trou noir que font entre elles les branches, nous disent qu'il y a danger, mystère, inconnu. Habituellement, tout le monde se méfie du noir, mais pas ce Schtroumpf.

Case 12: cette case, est la deuxième dans toute la planche où il n'y a pas de point d'exclamation (!) après une citation.

... la quatrième espèce de fleur

... la fin de la pancarte sur laquelle était écrit "Non, pas par ici", nous indique que le Schtroumpf qui est à cette case, est nul autre que l'ami de celui qui s'en va au devant de la catastrophe.

... les trois traits qui se trouvent autour du doigt du Schtroumpf, me font penser à un juge lorsqu'il frappe avec son marteau en disant: "Silence dans la cour!" Habituellement, c'est le même procédé que l'on emploie pour démontrer la colère et l'autorité d'une personne.

Case 13: ce "CLAP", très significatif déclenche le déclic dans notre tête. Il dit bien ce qu'il veut dire. Simplement que notre petit ami, si prudent qu'il soit, est maintenant pris dans une sorte de je-ne-sais-quoi. De plus, seulement qu'à regarder le Schtroumpf avec l'air qu'il a, on devine tout de suite. Bouche bée, les deux pieds dans les airs, comme s'il était pour tomber sur son postérieur.

... les quatre traits qui suivent le "CLAP", on peut laisser sous-entendre la vitesse de l'action sans qu'il ait le temps de dire un seul mot.

... regardons aussi les traits au-dessous de lui. A voir les deux traits les plus penchés, on dirait qu'ils invitent le Schtroumpf à s'asseoir.

Case 14: au premier regard, ce sont les paroles du phylactère, écrites en caractère gras qui nous surprend. Le petit Schtroumpf est vraiment mal pris. En ce voyant emprisonné, il ne peut pas s'empêcher de demander l'aide à son ami.

... à la place d'un point d'exclamation (!), j'aurais mis un point d'interrogation (?). Parce que selon moi, le Schtroumpf avec des lunettes devait s'y en attendre, que son ami aurait eu quelque chose de malchanceux, mais sûrement pas de trouver une grille en plein milieu du bois.

... schtroumpfé: pris

Et c'est la fin de la séquence, qui nous laisse sur un suspense, en se demandant ce qu'il lui arrivera!

JACKY ET CELESTIN, UNE ŒUVRE COLLECTIVE.

C'est à la fin des années cinquante que l'hebdomadaire belge « LE SOIR ILLUSTRE » sollicita auprès de Peyo la création d'une bande dessinée inédite pour distraire les enfants et les adolescents de leur public familial. Déjà fort occupé par « Johan » et les « Schtroumpfs », préparant la création de « Benoît Brisefer », Peyo décida de lancer « JACKY ET CELESTIN » en large collaboration. Il imagine deux scénarios : « Des fleurs pour mon Lüger » et « La ceinture noire », qu'illustre Will, créant graphiquement ces personnages. Will va collaborer au lancement de « Benoît Brisefer » et passe le relais au dessinateur Joël Azara, qui réalisera « Un biniou jouera ce soir », puis « Et que ça saute ! », sur scénarios de Peyo et Vicq. Walthéry prendra la suite au cinquième épisode de cette série, que nous vous présentons aujourd'hui.

Entré en septembre 1963 au Studio Peyo, à dix-sept ans, François Walthéry conte ainsi ses débuts :

« Je me mis au boulot sur les petits Schtroumpfs pour Peyo. C'était l'épisode "SCHTROUMPFONIE EN UT". Je passais quelques décors à l'encre, je faisais les cadres des images et les lettrages. On s'aperçut bien vite, très vite, que je ne convenais pas du tout à ce genre de série (essayez donc de dessiner un Schtroumpf, vous qui les croyez si faciles parce que personnages tout simples, vous m'en direz des nouvelles !). Déçu et voyant déjà ma carrière s'arrêter là, Peyo me demanda de reprendre la série "Jacky et Célestin", plus variée et plus mouvementée que les histoires de Schtroumpfs. Joël, ayant trop de boulot de son côté, abandonnait la série à son tour, me passant le relais.

» Peyo demanda à Vicq de faire vite un scénario de "Jacky et Célestin" pour moi ; ayant déjà l'idée, ils en discutèrent une soirée — ce fut fait, et Will me mit les personnages "dans la main". Pendant les quarante-quatre planches de ce premier épisode, j'allais à peu près un jour par semaine chez lui. Il me "corrigeait" à droite et à gauche. J'apprenais le métier. Ce n'était pas tous les jours facile !

» Je passais parfois des nuits à dessiner, car dans la journée j'aidais aussi Peyo dans différents travaux. "VOUS ETES TROP BON !", le titre, c'est moi qui l'ai trouvé. Vicq apportait le scénario d'une page le samedi et il fallait rendre la planche à l'imprimerie du "SOIR ILLUSTRE" pour le lundi matin... (J'étais déjà en retard de livraison dès la première page de cette histoire !). »

Trois autres épisodes suivirent : « Le casse-tête chinois » (scénario de Peyo, Gos et Derib), « Sur la piste du Scorpion » (scénario de Peyo et Gos) et « Le Chinois est rancunier » (scénario de Walthéry et Gos). Walthéry passa ensuite la main à Francis, qui réalisa les deux derniers épisodes de « Jacky et Célestin », le premier en collaboration scénario avec Leloup, dans des décors de celui-ci, le second sur un scénario et avec des décors de Mittéï. Cette longue série, se voulant essentiellement distrayante, fut donc un remarquable banc d'essai pour les jeunes dessinateurs belges. Nous espérons vous en présenter d'autres épisodes ultérieurement dans cette collection. L'œuvre de Walthéry ayant été retenue en premier lieu, car elle fut un authentique « péché de jeunesse » !

M. ARCHIVE.

WALTHERY. Jacky et Célestin dans "Vous êtes trop bon", scénario de Peyo et Vicq, Collection Péchés de Jeunesse, No 8, Dupuis, 1980. p. 2.

B I B L I O G R A P H I E

ALBUMS PARUS:

JOHAN ET PIRLOUIT:
Des chevauchées moyenâgeuses pleines d'imprévu et d'humour:

1. Le Châtiment de Basenhau
2. Le Maître de Roucyboeuf
4. La Pierre de Lune
5. Le Serment des Vikings
6. La source des Dieux
7. La Flèche Noire
8. Le Sire de Montrésor

et LES SCHTROUMPFS

3. Le Lutin du Bois aux Roches
9. La Flûte à six Schtroumpfs
10. La Guerre des 7 Fontaines
11. L'anneau de Castellac
12. Le Pays Maudit
13. Le Sortilège de Maltrochu

LES SCHTROUMPFS

1. Les Schtroumpfs Noirs
2. Le Schtroumpfissime
3. La Schtroumpfette
4. L'Oeuf et les Schtroumpfs
5. Les Schtroumpfs et le Cracoucass
6. Le Cosmoschtroumpf
7. L'Apprenti Schtroumpf
8. Histoires de Schtroumpfs
9. Schtroumpf vert et vert Schtroumpf
10. La soupe aux Schtroumpfs
La Flûte à six Stroumpfs (extraits du dessin animé)

PETITS ALBUMS

1. Le tournoi
2. Le marchand de musique
3. Pour faire une flûte
4. Une fête chez les Schtroumpfs

POUSSY

1. Ca, c'est Poussy
2. Faut pas Poussy
3. Poussy Poussa

BENOIT BRISEFER

1. Les Taxis Rouges
2. Madame Adolphine
3. Les 12 Travaux de Benoît Brisefer
4. Tonton Placide
5. Le Cirque Bodoni
6. Lady d'Olphine

LES SCHTROUMPFS NOIRS
LE SCHTROUMPFISSIME
La Schtroumpfette
L'OEUF ET LES SCHTROUMPFS
LES SCHTROUMPFS ET LE CRACOUCASS
LE COSMOSCHTROUMPF
L'APPRENTI SCHTROUMPF
HISTOIRES DE SCHTROUMPFS
SCHTROUMPF VERT ET VERT SCHTROUMPF
LA SOUPE AUX SCHTROUMPFS
La flûte à six SCHTROUMPFS
Pour Schtroumpfer un album Schtroump
Schtroumpfe-moi
au coin du Schtroumpf,
pour Schtroumpfer une bonne
Schtroumpfe

R.A.E.: Pour une didactique de l'expression et de la communication écrite au primaire par la Bande dessinée.

TIF ET TONDU

par WILL

Conception: Lina Thériault

ISABELLE

par Will, Delporte et Macherot

Will

Dessinateur de TIF et TONDU.

Pseudonyme: Will

Anniversaire: 30 octobre

Profession: Dessinateur du Mystère de Bambochal
de Tif et Tondu
d'Eric et Artimon

a donné un coup de main à Peyo pour les premiers albums de Benoît Brisefer, à Franquin pour les Pirates du Silence

Directeur Artistique de la Collection Carrousel, il prépare une nouvelle série: Isabelle

Signe particulier: bon vivant

Will est né à la campagne dans un village du nom: Anthée. Ca se trouve sur la crête d'une colline, avec des prairies et des bois tout autour.

Depuis son enfance il ne rêvait que d'un métier, celui d'artiste même sans connaître la façon dont un artiste travaille. Mais il voulait dessiner.

Ses parents ont entendu parler qu'un dessinateur de la région cherchait quelqu'un pour l'aider. C'était un peintre, un véritable artiste que ce Joseph Gillain du pseudonyme de Jijé. Il dessinait pour "spirou" les aventures de "Jean Valhardi".

Jijé a engagé Will. Ce dernier devait indiquer la couleur sur un papier calque appliqué contre les dessins. Il colorait les planches de "Valhardi", et aussi de "Spirou" qu'il dessinait à l'époque, et pendant ce temps, les deux bavardaient et rigolaient.

Parfois, ils arrêtaient le travail et s'amusaient. L'après-midi, Jijé faisait de la peinture ou de la sculpture et Will l'admirait croquer un modèle.

Jijé a plongé Will dans le bain du premier coup. Il a fait son possible pendant que Jijé jetait quelques coups d'oeil sur l'oeuvre. Il lui conseillait d'aller plus vigoureusement tout en l'encourageant à persévérer dans la voie du dessin.

Will est le dessinateur des Aventures de TIF et TONDU. Comme tous les dessinateurs, il a commencé à dessiner dès la plus tendre enfance. Il a rempli de griffonnages les marges de ses livres et de ses cahiers.

Son professeur, artiste-peintre amateur, l'a encouragé à persévérer dans la voie du dessin. Gillain, sentant le talent qui déjà perçait dans les premiers croquis du jeune garçon, l'a encouragé et même forcé à travailler.

TIF ET TONDU JADIS...

Au début, le 21 avril 1938, Tif — le chauve — était seul et déambulait complètement gris sur un quai. Création de Fernand Dineur, il s'adjoignit rapidement Tondu — le barbu chevelu — et entama avec son fidèle complice un long périple autour du monde qui les mena au pays des gangsters, au Congo belge, en guerre, en Amérique du Sud... Des scénarios assez traditionnels pour l'époque : Tintin aussi fit au début de sa carrière le périple U.S.A.-Congo. nombre de héros prirent part à la dernière guerre, pulvérisant Teutons monoclés et Japonais caricaturaux.

Il manquait à ces personnages un souffle personnel, des scénarios dépassant la stricte actualité et les goûts d'un public essentiellement belge, un graphisme moderne et nerveux allant en se perfectionnant. Editeur et auteur en étaient convaincus, un terrain d'entente fut trouvé. Les Editions Dupuis rachetèrent, en 1948, ces deux personnages et cherchèrent un jeune gars talentueux qui puisse, au départ, les reprendre sur conseils et scénarios de Dineur ; puis, ultérieurement, les mener vers une vaste carrière internationale et intemporelle.

Justement, dans la jeune équipe d'illustrateurs se regroupant autour de SPIROU, un style très personnel commençait à se faire jour dans les dessins de Willy Maltaite. Auteur de couvertures humoristiques pour le MOUSTIQUE et la COLLECTION JAUNE (romans policiers publiés par les Editions Dupuis), producteur de cartoons divers, WILL venait de lancer un album d'essai chez un petit imprimeur local : "LE MYSTERE DU BAMBOCHAL". Un dessin dépouillé et clair, une science très personnelle du décor, des personnages sympathiques ou mauvais à souhait, une patte annonçant le vrai professionnel de la B.D.

Le choix se porta donc sur lui. Premier rodage : "LE TRESOR DE BEERSEL", un Tif et Tondu très local qui resta inédit...

Le nombre de mèches de Tondu bien en main — pour Tif, ce fut plus facile ! — Will se lance dans une grande aventure hindoue sur conseils et scénario de Dineur : "LA CITE DES RUBIS" et "LA REVANCHE D'ARSENE RUPIN" (SPIROU 1948-1950). Ce n'est plus du Dineur, ce n'est pas encore tout à fait du Will : aussi, provisoirement ou non, préférons-nous laisser ces récits à leur oubli. Nos anciens lecteurs s'en souviennent, attendris, car ils égayèrent leurs jeunes années à une époque où, faute de matière à comparaison, on était encore bien indulgents. Les jeunes pouvaient s'y roder beaucoup plus facilement que de nos jours.

"TIF ET TONDU EN AMERIQUE CENTRALE" (SPIROU 1950-51), les deux derniers courts scénarios de Dineur, marquent les vrais débuts de vedette de Will. Un album leur fut consacré jadis : c'est celui-ci que vous découvrez aujourd'hui, avec deux compléments plus récents : "La Boîte à Tondu" (Spirou 1503 de 1967) et "A 33 Pas du Mystère" (Spirou 1682 de 1970), histoires complètes encore inédites dans la collection TIF ET TONDU.

Admirez les paysages, cette grande simplicité qui a fait de Will un de nos grands décorateurs et le délicieux peintre de nombreuses petites toiles méditerranéennes. Savourez ces couleurs toujours efficaces et gaies : Will y attache une importance toute particulière. Découvrez les personnages à la Will et quelques petites influences encore éparses de Jijé ; les dessinateurs, ça se regroupe, ça se passionne pour leur métier, ça griffonne n'importe où et, dans l'ardeur de la discussion, on adopte parfois un tuyau, une technique venue d'un copain. Qu'importe : on lui en offre d'autres !

Et rappelez-vous qu'à l'époque, Will n'avait que 23 ans.

Un jeune qui promettait... et qui a tenu !

M. ARCHIVE.

WILL. Tif et Tondu en Amérique Centrale, Collection Péchés de Jeunesse, No 5, Dupuis 1978. p. 3.

BIBLIOGRAPHIE

Bandes dessinées

Tif et Tondu

Deux inséparables contre les malfaiteurs de toute eau.

par "Will & Rosy"

Albums brochés

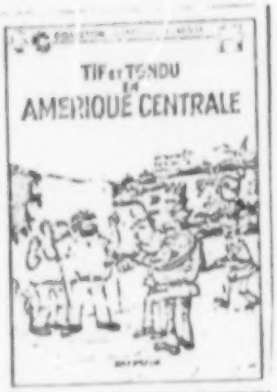
(8 x 11 ½)

Chacun: $2.25

5/Retour de Choc
6/Passez Muscade
7/Plein gaz
8/Villa Long-Cri
9/Choc au Louvre
10/Flèches de Nulle Part
11/Poupée ridicule
16/Ombre sans corps
17/Contre le Cobra
18/Roc maudit
19/Sorti des abîmes
20/Les ressuscités
21/Scaphandrier mort
22/Plan démoniaque (N)

PÉCHÉS DE JEUNESSE

Tout dessinateur fut un jour débutant.
Deux albums à comparer :
Will à ses débuts, Will actuellement.
Le Péché de Jeunesse n° 5 :
« Tif et Tondu
en Amérique centrale ».
Cartonné : H. 30 × L. 21,5 cm.
Le Tif et Tondu n° 26 :
« Le Gouffre interdit ».
Broché : H. 29 × L. 20,5 cm.



ISABELLE

Après un album OKAY et des aventures dans SPIROU, encore inédites en livre, Isabelle ouvre aujourd'hui une collection ensorcelante : « Les Maléfices de l'Oncle Hermès », n° 3. (Les autres titres suivront.) Cartonné : H. 30 X L. 21,5 cm.

Isabelle

4. L'Astragale de Cassiopée
5. Un empire de dix arpents (1980)

R.A.E.: Pour une didactique de l'expression et de la communication écrite au primaire par la Bande dessinée.

H E R G E

T I N T I N

Université de Sherbrooke
Février 1979

Conception: Lina Thériault
Dactylographie: Estelle Trembl

TINTIN

HERGE: R.G.: Rémi Georges

Né à Bruxelles le 22 mai 1907, il n'était pas un sujet-vedette, mais un bon élève studieux, plein de gentillesse et d'application.

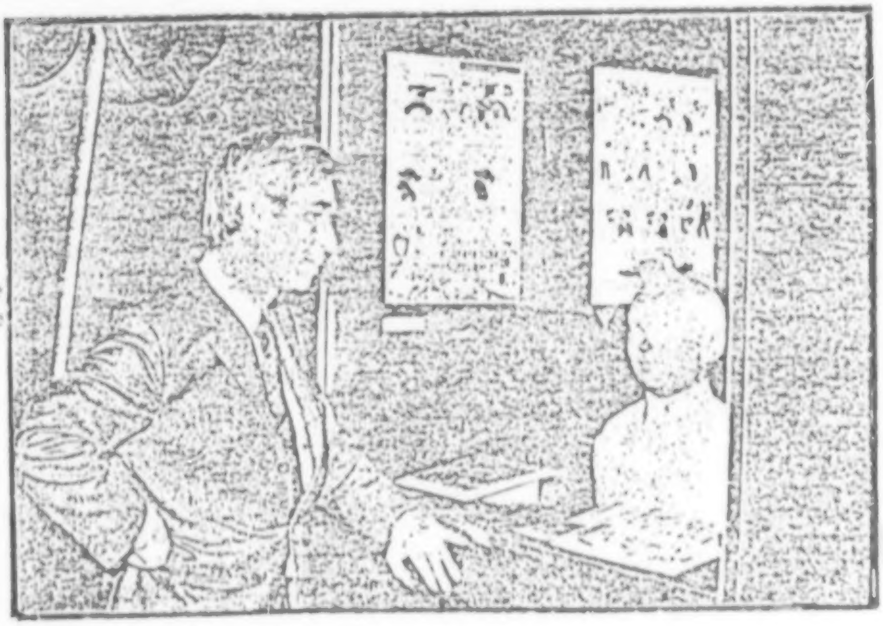
Portrait physique

- Différent de Tintin
- Grand, mince, distingué, réservé, discret, secret
- Voix qui enveloppe: douce, tendre, gracieuse
- Visage ouvert, accueillant, prêt à nouer sympathie

Caractère

- C'est un chic type: loyauté, honneur, droiture, honnêteté, bon esprit et bon coeur, humour, gravité et fantaisie: un Tintin quoi!
- Il a la sagesse des prudents
- Il est doux, humble, intimidant
- Il porte une attention méthodique à l'humain qu'il traduit dans ses albums.

Devant une page originale de "Tintin au Pays des Soviets" (1929) et une autre extraite de son dernier album Hergé rêve à la carrière de TINTIN ...



NAISSANCE ET EVOLUTION DE LA BANDE DESSINEE D'HERGE

1914 à 1918: Georges dessine dans le bas de ses cahiers les aventures d'un petit garçon aux prises avec les Allemands (qui occupaient la Belgique). Héros sans nom, histoires sans textes. Le jeune Rémi était hanté par l'idée "enfant héroïque"; il lisait et relisait parfois à voix haute, comme une incantation, la notice du Petit Larousse sur Joseph Bara, illustrée d'une gravure où l'on voit le jeune garçon, sommé par les Chouans de crier "Vive le Roi!", répondant par le cri de "Vive la République!" et tombant percé de coups.

J'ai 7 ou 8 ans et je suis à l'école communale. Et je me revois dessinant dans mes cahiers. Mais pas dans les marges, pas n'importe où: dans le bas des pages, horizontalement. Horizontalement, oui, déjà! Comme dans la B.D., qui est cependant loin d'être à l'ordre du jour ... Et qu'est-ce que je dessine?

Eh bien! tout simplement les aventures d'un jeune garçon qui joue mille tours à l'armée allemande. A-t-il jamais eu de nom, ce jeune héros? Je l'ignore. Parlait-il (je veux dire au moyen de ballons)? Je n'en ai pas le moindre souvenir. Y a-t-il eu beaucoup de ces histoires? Je l'ignore également, car ni mes parents ni moi-même n'avons conservé aucun de ces cahiers. Tout ce dont je suis sûr, c'est que c'étaient des histoires en images.

Il n'y a pas très longtemps que j'ai fait le rapprochement entre ces gribouillis et les histoires, de Tintin qui, quinze ans après, allaient voir le jour: c'est depuis mon enfance que j'aimais raconter des histoires et que je les racontais en dessins.

Et mon tic me reprend: raconter des histoires en images. Seulement, cette fois-ci, comme je suis scout, c'est une histoire de scout que je raconterai à des scouts dans une revue scoute. Le BOY-SCOUT BELGE. Et ça devient TOTOR, C.P. DES HANNETONS. Ce n'était pas encore vraiment de la Bande Dessinée, mais du texte illustré ou, si l'on préfère, des dessins avec légendes. Mais de temps en temps, tout de même, je risquais un timide point d'interrogation, ou bien quelques étoiles lorsque, par exemple, un personnage recevait un coup de poing. Je devais avoir vu ça dans l'ELEPHANT ou dans LES BELLES IMAGES, les illustrés de l'époque.

1925 - Après ses études, Georges entre au journal quotidien Le XXe Siècle comme employé au service des abonnements. Il continue à fournir au BOY-SCOUT BELGE les planches de TOTOR.

1928 - Le jeudi 1er novembre, sortie du premier numéro du Petit Vingtième que le journal offrira désormais chaque semaine à ses jeunes lecteurs: Hergé s'en voit confier l'entière responsabilité par l'abbé Wallez. Sur un scénario d'un rédacteur sportif de la maison nommée Desmedt comme l'ecclésiastique précité, il dessine Les Aventures de FLUP, NENESSE, POUSSETTE et COCHONNET, ce qui ne le ravit pas outre mesure...

Dans le même temps, tombant sur des journaux apportés du Mexique, il y découvre les comics américains. Autre découverte importante: celle d'Alain Saint-Ogan et de son "ZIG et PUCE".

Cette année là, fiançailles de Georges avec Germaine Kieckens, secrétaire de l'abbé Wallez.

26 sept. 1946 - Naissance de l'hebdomadaire belge TINTIN.

1947-1966 - Dix histoires nouvelles, allant des SEPT BOULES DE CRISTAL (continué dans Tintin) à VOL 714 POUR SYDNEY, plus les remaniements des CIGARES DU PHARAONS et de L'ILE NOIRE.

28 octobre 1948: Parution de l'édition française de TINTIN, publiée par Georges Dargaud.

1950: Création de la société anonyme "Studios Hergé", où seront peu à peu réunis une dizaine de collaborateurs et collaboratrices.

1960: Georges découvre l'art abstrait et la peinture tout court, qui est devenue sa principale passion. Période intense de voyages: Italie, Sicile, Corse, Sardaigne, Angleterre, Suède, Suisse, Danemark, Grèce, etc...

1971 - Premier voyage aux U.S.A. où des contacts amicaux sont noués avec les Sioux de Pind Ridge (South Dakota): cinquante ans après, Hergé renoue avec les Peaux-Rouges de ses débuts.

1972 - Avril: 1er Congrès de la B.D. à New York. Les grands dessinateurs américains ouvrent leurs bras au père de TINTIN et lui rendent un hommage officiel.
Novembre: Hergé invité d'honneur au 8e Salon des Comics de Lucques (Italie).

1973 - Hergé lauréat du Grand Prix "St-Michel", à Bruxelles, pour l'ensemble de son oeuvre.

TINTIN

C'est un célibataire fabuleux. Il ne connaît pas le vieillissement.

Il a toujours sa figure de pleine lune, sa houppe rousse et figée, ses pantalons de golf qui furent les blue-jeans des garçons de 1930, ses chevilles minces enfoncées dans ses grands souliers.

Sens psychologique

Tintin c'est:

- Le passage de l'adolescence à la jeunesse.
- L'enchantement de la découverte, grâce à l'innocence du regard.
- C'est la liberté de l'adolescent face aux conventions. Liberté qui est le fruit de la maîtrise de soi.
- Tintin a quinze ans. C'est un collégien en vacance. Il ne change pas alors qu'il est à l'époque de la métamorphose.
- Tintin est un garçon qui a unifié son moi sans effort. Il n'a pas de complexe ni d'ambiguïté.
- Il n'est saisi par aucune inquiétude. Il est plein de hardiesse et il ignore la peur.
- Il n'a donc que l'apparence de l'adolescence.

Analyse de son comportement

En réalité, c'est un homme parvenu à la maîtrise de lui-même alors qu'il est encore dans la splendeur de la jeunesse.

- C'est un athlète du succès. Il réussit ce qu'il entreprend.
- Son secret? Il n'abdique jamais, il se raidit dans l'épreuve.

- Il reste humain. Il est très différent de Superman. Ce n'est pas un monstre sacré. Il est accessible. Il est possible de l'approcher, de lui ressembler.

Sens de l'action

L'aventure de Tintin, plus que son personnage, reste une légende pleine de fantaisie, une féérie étonnante. Elle inclut ce qu'il y a de plus positif dans l'homme qui n'a renié ni son adolescence, ni son enfance: le sens du merveilleux, allié à la recherche d'un monde juste.

Le succès de Tintin

Il est fondé sur cinq valeurs primordiales:

1. La liberté (au sens psychologique)
   Les personnages n'essaient pas de réussir selon l'ordre du monde. Ils essaient de VIVRE: d'être eux-mêmes. Ils sont entourés d'une gaité exubérante qui est la joie même de vivre.

2. Le plaisir de jouer
   Il a cet air d'insouciance qui prennent les choses quand on est disponible devant elles. Un air de vacance quoi!

3. La subtilité du dépaysement
   Le goût des voyages est, chez Tintin, le goût de la vie même, de la fureur de vivre. Chaque départ est une promesse d'aventure. Son amour des voyages s'accorde avec son goût du jeu. Les voyages, comme les jeux, forment, éduquent...

4. La société secrète
   Le mystère, associé au risque, avive l'éclat du romanesque, de l'aventure. Les conspirateurs ne circulent pas dans les albums Tintin uniquement pour relancer le récit. Ils sont là pour justifier cette distinction enfantine selon laquelle l'humanité se compose de bonnes fées et de méchantes sorcières.

5. <u>Le recours aux héros</u>
Pour lui, le pays de l'enfance est le pays de l'héroïsme. Tintin est citoyen d'honneur de la principauté de don Quichotte et Milou est l'ami intime de Sancho Pança. Si le collégien "sans peur et sans reproche" ne menait pas un combat ininterrompu, la justice serait sans cesse bafouée. Aussi, Tintin et ses amis manifestent-ils un courage et une énergie indomptés.

LA TRIBUNE

PERSPECTIVES, semaine du 10 février 1979, Vol. 21, No. 6.

En 50 ans,
Tintin n'a vieilli que de deux ans;
son créateur, Hergé,
n'a pas vieilli du tout, lui,
même s'il a 71 ans

EN 50 ANS, TINTIN N'A VIEILLI QUE DE 2 ANS

et son créateur Hergé,
toujours aussi jeune à 71 ans,
continue de passionner
et de faire rire le monde entier

par Jean-Louis Cazignaire

Combien de Belges ont eu conscience, ce 10 janvier 1929, qu'ils vivaient une journée "historique"?

Et combien de jeunes Wallons ont-ils jeté, négligemment, le premier numéro du Petit Vingtième, sans se douter que, cinquante ans plus tard, ces quelques pages illustrées s'arracheraient à prix d'or?

Ce jour-là, pourtant, la plus fantastique aventure de la bande dessinée commence. Personne ne le sait. Pas même Georges Rémi, jeune journaliste de 22 ans, qui va déclencher au fil des ans l'essor extraordinaire de la bande dessinée en Europe.

Georges Rémi n'a pas encore inversé ses initiales pour former son pseudonyme Hergé (R.G.) lorsqu'il fait ses études. Il est né le 22 mai 1907 à Bruxelles et connaît deux passions: raconter des histoires et pratiquer le scoutisme.

A 16 ans, il s'occupe d'illustrer le Boy-scout belge et invente le personnage de Totor, C.P. (chef de patrouille) des Hannetons. Il s'agit de courtes planches à gags, accompagnées d'un récit disposé sous les images. C'est là qu'il imagine de signer Hergé.

Il va reprendre ce nom quelques années plus tard, alors qu'il travaille dans un quotidien catholique bruxellois, le Vingtième Siècle. Le directeur-rédacteur en chef en est l'abbé Norbert Wallez.

Fin 1928, l'abbé Wallez décide de lancer un supplément hebdomadaire destiné à la jeunesse. Ce sera le Petit Vingtième. Georges Rémi en est chargé. Il fait tout! Textes, récits, chroniques et illustrations! Mais il faut une vedette, une "mascotte", à ce nouveau journal, bref, un personnage qui cimente autour de lui la fidélité des futurs lecteurs.

Alors, pour s'amuser, Hergé invente un personnage, qu'il nomme "Tintin" pour la simplicité et la sonorité du mot. Georges Rémi est fasciné, à l'époque, par les reporters qui sillonnent le monde et envie des gens comme Albert Londres ou Joseph Kessel. Tintin sera donc reporter!

Graphiquement, c'est le prolongement de Totor, le petit scout. Un visage à peine esquissé, une certaine candeur et une foi inébranlable dans la vérité qu'on a enseigné à son auteur. C'est le type parfait du manichéen à bonne conscience. Pour lui, les choses sont claires: il y a d'un côté les bons, de l'autre les méchants. Le monde est fait d'honnêtes gens et d'imposteurs, de grands bonheurs et de drames sordides, d'amour et de haine, d'amis et de traîtres. Hergé n'a pas encore saisi toute l'importance de la nuance, des paradoxes et des contrastes qui cohabitent en chaque être humain.

Pour l'instant, Tintin - et son petit chien blanc Milou - est tout d'un bloc.

PREMIERE MISSION: L'U.R.S.S.

Son premier "reportage" pour les lecteurs du Petit Vingtième va s'effectuer dans le pays dont on parle le plus - avec de l'effroi dans la voix - au royaume de Belgique: l'U.R.S.S. On est encore sous le coup des événements de 1917. La Révolution d'octobre a voilé l'ancienne Russie d'un masque de mystère, et les braves gens de 1928 sont submergés de commentaires sentencieux sur les abominations du bolchevisme.

De plus, l'abbé Wallez est un ami d'un certain ... Mussolini! Or Hergé, qui n'est guère sorti de chez lui, est encore tout pétri des idées de son entourage. Il admire son "patron" et a même épousé ses idées sociales et politiques.

Et c'est dans ce climat qu'Hergé lance Tintin vers le "Pays des Soviets" le 10 janvier 1929. Le résultat est évident: c'est un réquisitoire contre la société marxiste! Tintin démontre le mécanisme de l'imposture, critique, dénigre, fait éclater - pour le lecteur - mille scandales et injustices. Il dresse le constat d'échec des bolcheviques. C'est un exercice effarant d'anticommunisme primaire, comme on dirait aujourd'hui.

Mais il faut replacer les choses dans leur contexte. Et l'on n'aurait guère trouvé de Belges, à l'époque, pour s'indigner de la peinture qu'Hergé faisait de la Russie soviétique. Au contraire, lorsque le dernier épisode parut, le Petit Vingtième organisa le retour de Tintin, à la Gare du Nord de Bruxelles. La place était noire de monde. Et des milliers de jeunes et de moins jeunes firent une ovation monstre au garçon qui tenait le rôle du héros d'Hergé!

Même triomphe plus tard, pour le retour de Tintin au Congo.

Hergé admet volontiers aujourd'hui que l'épisode des Soviets a terriblement vieilli. C'était de la caricature. De l'emporte-pièce. Aujourd'hui, il ne ferait évidemment pas la même chose. Il en est si

conscient qu'il a refusé jusqu'en 1973 que l'on réédite cet album. Mais on se vendait - sous le manteau - des éditions "pirates" réalisées à partir des rares originaux achetés à prix fort. Alors Hergé décida de publier à nouveau son oeuvre de jeunesse.

Entre-temps, Tintin avait conquis la Belgique, puis la France, enfin le monde entier: ses aventures sont traduites en 26 langues, dont le gallois et le coréen!

Hergé s'était amusé à découvrir le monde à travers son personnage, lequel, peu à peu, prit une densité qu'il n'avait pas à ses débuts.

Après la Russie, le Congo, les Etats-Unis, voici l'Inde, la Chine, l'Amérique du Sud, l'Ecosse, la Syldavie (imaginaire), le Sahara, le Maroc, les Océans, le Moyen-Orient, et même la Lune! Suivront encore la Suisse, le Proche-Orient, le Tibet, l'Océanie!

Tintin a réalisé le vieux rêve de globe-trotter de son père spirituel.

REDRESSEUR DE TORTS

Tout en parcourant le monde, il ne cesse de pourfendre les méchants, déjoue les complots, fait échouer les agressions politico-militaires, découvre un trésor, anéantit les trafiquants de drogue, les esclavagistes, prévient une guerre mondiale, ...

Au fil des albums, il s'entoure d'un noyau d'amis fidèles: le truculent capitaine Archibald Haddock, marin buveur et généreux, l'homme des colères homériques et du langage imprévisible. Les Dupond et Dupont, policiers bêtes et gentils, jumeaux inséparables dans l'inefficacité comme dans la gaffe. Le professeur Tryphon Tournesol, savant génial (il construit la première fusée lunaire), distrait et dur d'oreille.

Quelques personnages secondaires font presque partie de la famille: Bianca Castafiore, la cantatrice insupportable, le serviteur Nestor, Abdallah, fils de l'Emir, le savoureux senhor Olivera de Figuera, le joyeux drille exaspérant Séraphin Lampion, ...

Des milliers d'autres personnages finissent par composer un monde aussi fourni, et plus universel encore, que ceux créés par Balzac ou par Tolstoï.

Un cas à part cependant, parmi ce foisonnement de personnages: Tchang.

En 1934, Tintin se bat en Chine contre l'invasion japonaise et contre le trafic d'opium. Il rencontre là un jeune Chinois qui devient vite son ami. Ensemble ils lutteront et côtoieront la mort. 25 ans plus tard, sur la seule foi d'un rêve prémonitoire, Tintin part dans les neiges du Tibet pour sauver Tchang, victime d'une catastrophe aérienne: Tintin au Tibet est bien davantage qu'une simple bande dessinée. C'est un hymne à la noblesse de l'homme. Une cantate à la paix, à la pureté du coeur, à l'amitié. Hergé s'y débarasse de tous les accessoires traditionnels de l'aventure-fiction. Il crie tout haut sa foi dans les ressources de chacun. C'est presque une oeuvre mystique.

Quel chemin formidable parcouru depuis la farce politique des "Soviets"!

Un chemin qui est celui d'Hergé lui-même. "Au début, dit-il, les choses étaient simples. J'avais des certitudes. Je croyais les hommes et les sociétés monolithiques. Aujourd'hui je sais qu'il en va tout autrement. Je crois toujours en l'homme, mais j'ai compris que toute forme de pouvoir finit par pervertir".

Ayant ainsi mûri - sans perdre pour autant son enthousiasme -, Hergé fait vivre à Tintin des aventures différentes.

UN MONDE MASCULIN

Son dernier album, Tintin et les Picaros, est à cet égard significatif. Le héros détrône un dictateur ... mais un autre dictateur le remplace aussitôt. Hergé est devenu lucide.

C'est qu'il a été confronté à toutes sortes d'attaques, qui l'ont forcé à réfléchir. La lutte constante de Tintin contre le mal et l'injustice n'en prend d'ailleurs que plus de valeur.

Quand au reste, il a réponse à tout. On l'a taxé de racisme, de fascisme. Rien de tout cela n'est bien sérieux. Rien ne résiste au placement des choses dans leur contexte, dans leur époque.

On l'accuse également d'être misogyne. Hergé sourit: "Bien sûr, Tintin évolue dans un monde masculin. Au début, il était destiné aux jeunes scouts, et la mentalité d'alors (1928) était au "séparatisme"! Par la suite, je n'ai rien changé à cela. Car si mes décors sont minutieux et réalistes, les têtes de tous mes personnages sont des caricatures. Et je ne vois pas d'intérêt à caricaturer les femmes. Si j'introduisais de jolies filles, il y aurait alors une dimension amoureuse dans mes histoires. Et ce n'est pas le but des aventures de Tintin!"

Hergé a 71 ans. Ses albums sont vendus à près de 60 millions d'exemplaires (Tintin, Quick et Flupke, Jo-Zette et Jocko, etc.). Il est riche, heureux, il adore sa femme. On lui écrit encore du monde entier. Il est reconnu comme l'initiateur, le précurseur de ce prodigieux langage qu'est devenue, en Europe, la bande dessinée. Même ses détracteurs dans le métier sont venus lui rendre hommage à Paris, au coktail du cinquantenaire de Tintin. De Gaule a reconnu, dans une boutade, que "son seul rival était Tintin".

Il pourrait s'arrêter, jeter l'ancre, se reposer. Rien de tout cela! Il travaille déjà à son prochain album!

Tintin évoluera dans les milieux de la peinture. La satire y côtoiera l'action.

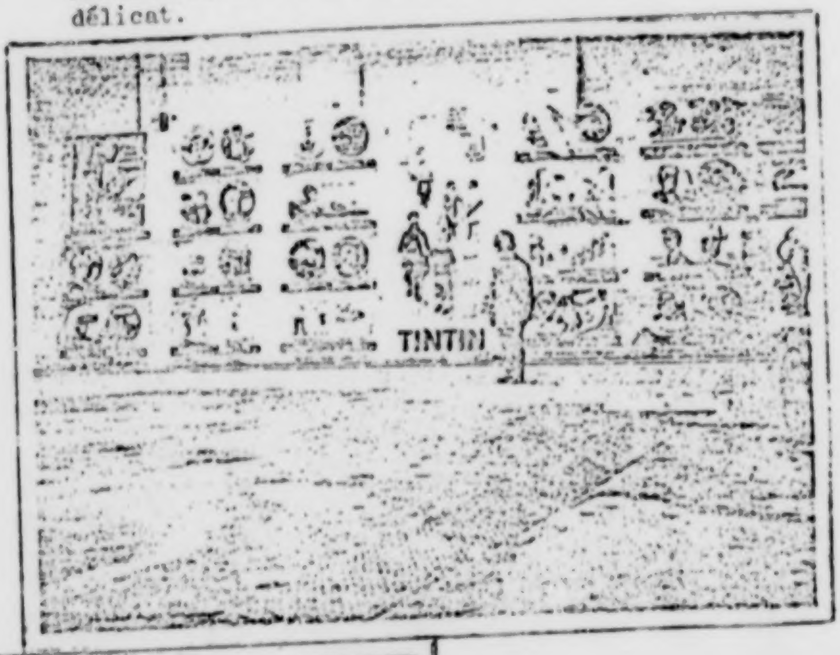
Passionné de philosophies orientales, fasciné par les chemins de la sagesse, Hergé n'est plus celui qui lançait Tintin aux trousses des méchants hommes, pour les punir ou leur faire la leçon.

Il est resté extraordinairement jeune.

Il a l'âge de son personnage.

"Tintin avait quinze ans autrefois. Aujourd'hui, je lui en "donne dix-sept", dit-il. Le miracle, c'est que les lecteurs de Tintin, eux aussi quand ils ouvrent un album, retrouvent le coeur de leur adolescence!"

Lors de l'Exposition "Terre des Hommes", à Montréal en 1967, la Belgique choisit la bande dessinée nationale pour illustrer le dynamisme belge: le Pavillon de la Belgique sera décoré de grands panneaux de verre à l'effigie de nos héros. Une miroiterie de Gosselies se chargera de ce travail délicat.



Trente-cinq ans d'évoluti l'hebdomadaire géant au format et aux dessins américains comparé à la conception actuelle du périodique européen de récits dessinés.

MAGAZINE 2000

307.
(17.)

AU MUSÉE DES BEAUX-ARTS
DE MONTRÉAL
JUSQU'AU 24 AOÛT

Un collectionneur nommé TINTIN

PAR RENÉ VIAU

Il est reporter et pourtant il n'a jamais écrit une ligne de sa vie. Malgré cela, c'est peut-être le journaliste le plus connu au monde. Il parle une vingtaine de langues dont le breton et l'occitan qu'il vient d'apprendre. Longtemps avant Neil Armstrong et la mission Apollo II, il a marché sur la Lune. Ce petit homme à la houppe a aussi « couvert » bon nombre de révolutions en Amérique du Sud, partageant tout récemment la vie des guérilleros. Il a filmé l'aventure en Afrique. Il a lutté « à la belle époque » contre le Syndicat du crime à Chicago. Ce globe-trotter a côtoyé les fumeries d'opium de Changhaï durant les années trente et l'occupation japonaise. Il a lévité au Tibet, traqué des ovni en Océanie...

A cinquante ans, malgré ses éternels pantalons golf, Tintin se porte merveilleusement bien. Toujours accompagné de sa conscience à quatre pattes, Milou, et du grand amateur de whisky (pas n'importe quelle marque mais bien du « Loch-Lomond ») qu'est cet ivrogne invétéré de capitaine Haddock, Tintin file vers de nouvelles aventures.

Tintin quinquagénaire. Il fallait fêter cela. Pour cette occasion, il entre au musée. Amateurs avertis de bandes dessinées, « tintinologues », « hergéiens », jeunes de sept à soixante-dix-sept ans et autres curieux plus ou moins initiés se sont pressés à Bruxelles, à Paris et à Bordeaux cette année pour voir l'exposition portant sur le Musée imaginaire de Tintin. Un Musée imaginaire qui traverse l'Atlantique pour la première fois et que présente le Musée des beaux-arts de Montréal jusqu'au 24 août prochain à la grande joie des petites Québécoises et des petits Québécois et de leurs parents nostalgiques.

Il ne s'agit pas d'une exposition de bandes dessinées. Au contraire de bien des personnages de bandes dessinées qui font figure d'analphabètes à côté de lui, Tintin est un héros cultivé. Il aime l'aventure mais aussi les beaux objets. Des objets témoins de ses rencontres, aux quatre coins du monde, avec des civilisations autres que la sienne. A travers ses péripéties planétaires, le reporter curieux a rassemblé, dans cette mémoire de papier que sont les vingt-trois albums Tintin, des objets hétéroclites, de toutes provenances.

Soucieux de réalisme, le créateur de Tintin, Hergé (le Belge Georges Rémy, ses initiales inversées étant R.G.) s'est documenté consciencieusement pour reproduire ces objets en les simplifiant. Aux yeux des enfants, les aventures du petit blond à la houppette n'en sont que plus crédibles. Ce sont du reste les premiers à remarquer qu'il manque un bouton aux guêtres d'un soldat moldave. Pas un bibelot, pas un costume, pas une oeuvre d'art ne sont, dans les *Tintin*, inventés. Voitures, boîtes de crabe, totems, pipes à opium, scaphandre... dans tous les décors et accessoires des *Tintin*, il faut que « cela » fasse vrai.

Du Château de Moulinsart au Musée des beaux-arts

Dans ce Musée imaginaire, tout témoigne de l'extraordinaire rigueur d'Hergé. Un bouddha du Siam que l'on trouve dans *les Cigares du Pharaon* côtoie une momie égyptienne. On y verra un masque hybride Senufo de la Côte-d'Ivoire, de la collection permanente du Musée des beaux-arts, que l'on retrouve dans *l'Oreille cassée* ainsi que le fameux fétiche Arumbaya, enjeu du même album. Il n'est autre qu'une statue péruvienne précolombienne découverte par Hergé dans un musée belge.

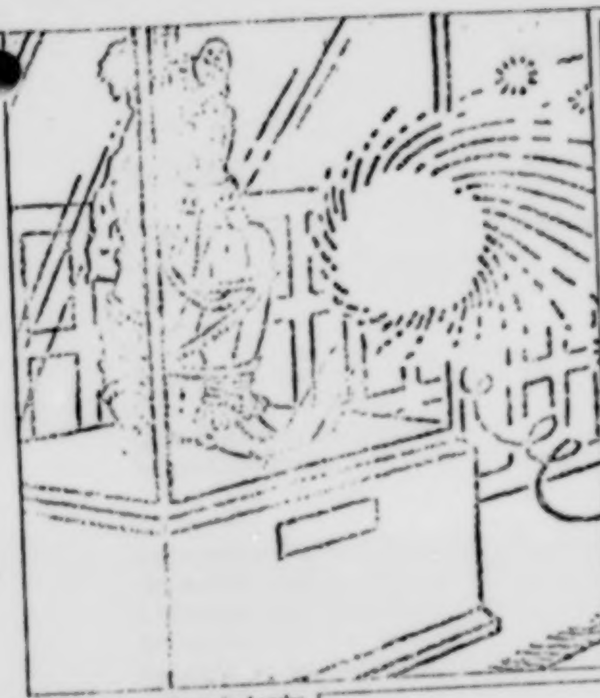
C'est ainsi que l'on pourra aussi admirer au Musée des beaux-arts, transformé en partie pour l'occasion en Château de Moulinsart, outre la salle de marine sur laquelle se terminait *le Trésor de Rakham le Rouge* où trône l'effigie du chevalier François de Hadoque (1656-1755), la statuette de *l'Oreille cassée*, des « décors » tirés du *Lotus bleu*, des images agrandies du *Crabe aux pinces d'or* et de *Tintin en Amérique*. Le Musée imaginaire de Tintin évoque les albums de notre héros : *les Cigares du Pharaon*, *le Sceptre d'Ottokar*, le champignon étrange de l'aérolithe de *l'Etoile mystérieuse*, la terrifiante momie de l'Inca Rascar-Capac des *Sept Boules de Cristal*... C'est, en réalité, une momie parakas du Pérou.

Confrontant les « objets Tintin » à leurs modèles, les organisateurs montréalais de l'exposition ont aussi puisé dans les ressources des collections privées et publiques du Québec, du Canada et même de la Nasa. Une terre cuite péruvienne *(le Temple du Soleil)* de la collection du Musée des beaux-arts, des chameaux grandeur nature venant de la Galerie nationale, des costumes de lama *(Tintin au Tibet)* de l'Art Gallery of Ontario, une Ford modèle « T » *(Tintin au Congo)*, un gorille empaillé *(l'Ile noire)* tirés de la collection du Musée Redpath, des objets amérindiens du Musée McCord *(Tintin en Amérique)*... voisineront avec les monocles de Nestor, les bijoux de la Castafiore, le pendule de Tournesol, les cannes et les chapeaux melons des Dupont et Dupond. Il y aura des mises en scène, des présentations spéciales... des surprises. Je dirais même plus : des surprises ! Tout cela disposé à la hauteur des enfants.

A Bruxelles, le Musée imaginaire de Tintin semble avoir suscité des convoitises. Comme au début de *l'Oreille cassée*, la copie du fétiche Arumbaya a été volée. Il ne s'agit pas d'un canular. L'objet n'a pas été retrouvé. On ne sait pas si Tintin et Milou sont sur une piste, mais il est certain, d'après Hergé, qui à 72 ans travaille sur un nouveau *Tintin*, que leurs nouvelles aventures se dérouleront dans le monde de la peinture moderne... non loin du Musée imaginaire. ◻

Hergé, devant une murale de Changhaï tirée du LOTUS BLEU.

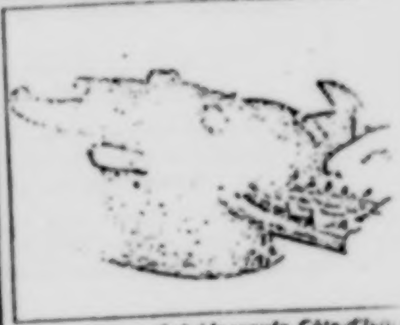
Un coin du Musée imaginaire de Tintin au Musée des beaux-arts de Montréal.



Momie paracas, Pérou. Collection du comte Baudouin de Grunne. La bande se réfère aux SEPT BOULES DE CRISTAL, p. 31.

[illegible], évoquant l'une des bandes du TRÉSOR DE RAKHAM LE ROUGE

Ch[illegible]eaux, de Nancy Graves (bois, acier, toile d'emballage, polyuréthane). Collection de la Galerie nationale du Canada, qui célèbre cette année son centenaire (1880-1980).



Masque hybride senufo, Côte-d'Ivoi[illegible]
Collection du Musée des beaux-[illegible]
de Montr[illegible]

BIBLIOGRAPHIE

LE MONDE D'HERGE:

TINTIN et MILOU: Avec le capitaine Haddock, le trio le plus célèbre de la bande dessinée.

Tintin au Congo
Tintin en Amérique
Les cigares du pharaon
Le lotus bleu
L'oreille cassée
L'île noire
Le sceptre d'Ottakar
Le crabe aux pinces d'or
L'étoile mystérieuse
Le secret de la Licorne
Le trésor de Rackham le Rouge
Les sept boules de cristal
Le temple du soleil
Tintin au pays de l'or noir
Objectif lune
On a marché sur la lune
L'affaire Tournesol
Coke en stock
Tintin au Tibet
Les bijoux de la Castafiore
Vol 714 pour Sydney
Tintin et les Picaros

TINTIN ET LE LAC AUX REQUINS

L'album du grand dessin animé réalisé d'après les célèbres personnages d'Hergé.

Scénario original : Greg
Adaptation : Studio Hergé

TINTIN AU CINEMA:

Tintin et le mystère de la Toison d'Or
Tintin et les oranges bleues
Tintin et le lac aux requins

JO, ZETTE et JOCKO: Ils sont trois, deux enfants et Jocko, le plus fidèle et intelligent singe de la forêt.

Le testament de M. Pump
Destination New York
Le "Manitoba" ne répond plus
L'éruption du Karamako
La vallée des cobras

QUICK et FLUPKE: Deux gentils diables qui déroutent tous les agents de la police et surtout l'agent No 15.
Recueils 1, 2, 3, 4, 5.

R.A.E.: Pour une didactique de l'expression et de la communication écrite au primaire par la Bande dessinée.

J O B

et

D E R I B

Université de Sherbrooke
Février 1979

Conception: Lina Thériault
Dactylographie: Estelle Tremblay

DERIB

Derib de son véritable nom "Claude de Ribeaupierre" - "Trop long à écrire", dit Claude - est né le 8 août 1944 à la Tour de Peilz près de Vevay, en Suisse. C'est pourquoi, il a un délicieux accent, inséparable du personnage. Dans sa famille, son père et ses frères étaient tous appelés "Derib", ce qui est bien pratique lorqu'on cherche un surnom.

Derib est célibataire, mais espère bien un jour avoir un enfant pour lui communiquer sa passion pour les chevaux.

Depuis toujours, il dessine dans les marges de ses cahiers. Vers dix (10) ans, il commence à copier des bandes dessinées de Jijé, de Franquin, et d'un peu de tous ceux dont l'oeuvre lui tombe sous la main.

Dès l'âge de onze (11) ans, stimulé par les encouragements de son père alors artiste peintre, il étudie la technique du dessin. Il dessine le corps humain et la structure squelettique. Si bien que l'anatomie n'a bientôt plus de secrets pour lui.

A douze (12) ans, il fait sa première bande dessinée; le scénario prévoyait plus de cent pages. A la page 10, selon lui, c'était terminé.

Toujours sérieusement conseillé par son père, il crée ses premières Bandes dessinées originales à l'âge de quinze (15) ans. Comme tout débutant qui se respecte, il envoie quelques planches à Franquin.

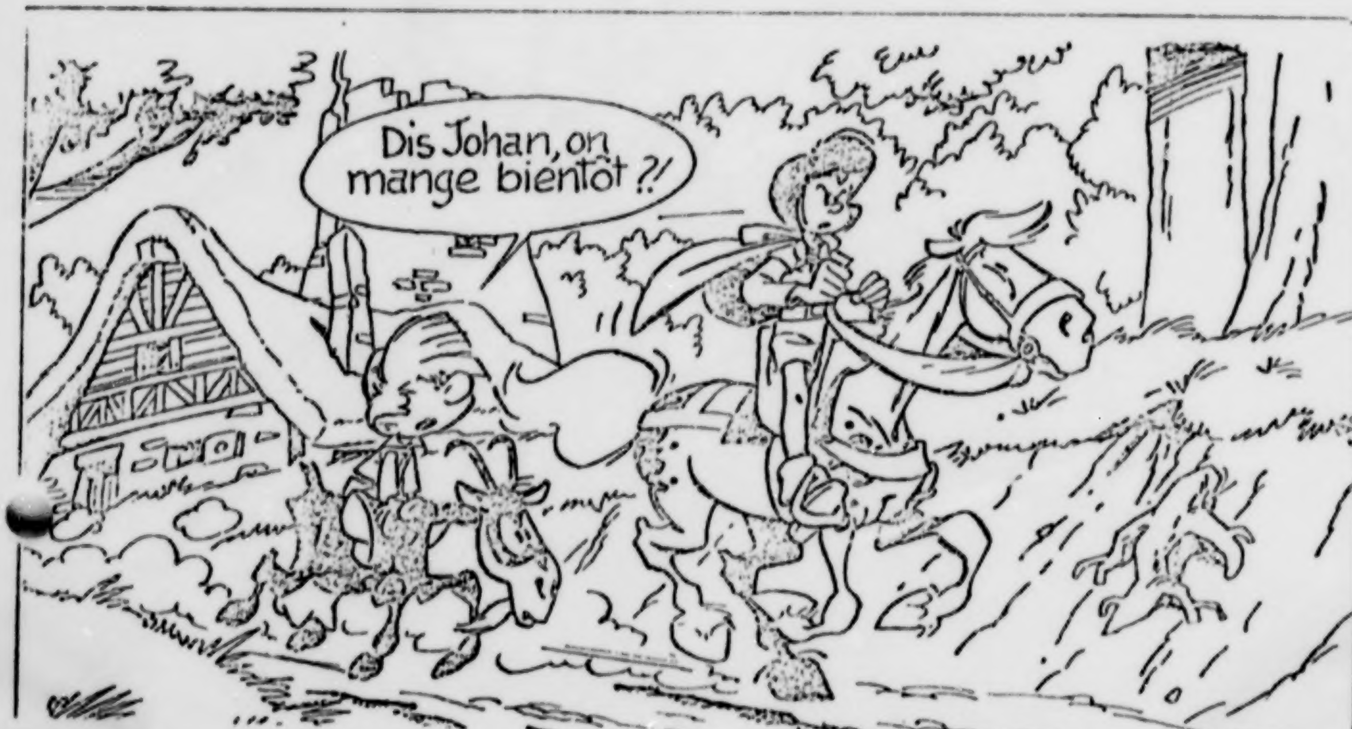
Celui-ci ne manque pas de lui répondre, "oue, bien sûr, il a du talent, qu'on ne sait pas ce que ça va donner, mais qu'à seize (16) ans, on est trop jeune, qu'on n'est pas dessinateur avant vingt (20) ans, ..."

Du coup, Derib continue à aller vaillamment à l'école jusqu'à dix-sept (17) ans. A partir de cette période, la biographie de Claude est moins linéaire; il fait bien des métiers; entre autres, il est moniteur d'équitation, il aide son père à faire des vitraux d'église.

Ensuite, à dix-neuf (19) ans, on le retrouve à Bruxelles où il fait des dessins publicitaires, ce qui ne lui plaît pas du tout - C'est alors qu'une personne lui propose de travailler avec Peyo. Ainsi commence la période de Schtroumpf!

Epoque PEYO

A l'âge de 20 ans, DERIB se rend compte que s'il veut connaître toutes les ficelles du métier, il lui faudra travailler chez un professionnel. Il va donc trouver PEYO qui l'inclura dans son équipe. Il y reste un an et demi. Pendant ces 18 mois, ce n'est que copies incessantes de Schtroumpfs, Johan et autres Pirlouits. Il apporte sa collaboration au "SCHTROUMPFISSIME" en réalisant une partie des décors et des encrages. Mais il se lasse bientôt de ce travail, qui lui a néanmoins beaucoup apporté selon ses propres dires, et reprend ses productions personnelles.



Entrée à SPIROU

C'est avec le dessin publié ci-dessous que DERIB se présente à SPIROU.
Immédiatement admis dans l'équipe du journal, il commence par dessiner quelques "Oncle Paul". Puis c'est la création avec Charles JADOUL, d'Armaud de CASTELOUP dont 5 histoires paraîtront entre 1966 et 1968 dans la répartition suivante:

1966: - SPIROU no 1450 (6 planches).
- SPIROU no 1455 (6 planches).
- SPIROU no 1460 (6 planches).
- SPIROU no 1482 (6 planches).

1968: - SPIROU no 1559 (5 planches).

Puis Arnaud disparaît pour revenir en 1972 dans une grande et passionnante épopée "LA FILLE DU BRACONNIER" (Spirou no 1765 à 1781). Cette histoire comportait 44 planches.

Il s'agira là de l'ultime récit consacré au personnage en question. La couverture du SPIROU no 1765 est consacré à Arnaud de Casteloup.

Création d'ATTILA

C'est dans le no 1531 de SPIROU (1967) qu'apparaît pour la première fois le personnage d'ATTILA. Chien parlant, il n'est pas sans rappeler le dément personnage de Tex AVERY, DROOPY. Les premières esquisses sont encore plus frappantes à ce point de vue. Un simple plagiat est néanmoins à exclure, DERIB ne connaissant absolument pas le personnage animé.

ATTILA suivra quatre longues aventures de 44 planches chacunes avant de disparaître, à cause d'une divergence de vues entre DERIB et ses scénaristes ROSY et KORNBLUM. Il s'agit de:

- ATTILA (SPIROU no 1531 à 1551 en 1967)
- ATTILA AU CHATEAU (SPIROU no 1574 à 1595 en 1968)
- LE MYSTERE Z 14 (SPIROU no 1655 à 1675 en 1970)
- LA MERVEILLEUSE SURPRISE D'ODEE (SPIROU no 1816 à 1834 en 1973)

Deux planches d'ATTILA ont d'autre part paru dans le SPIROU "SPECIAL 33 ANS " no 1682 en 1970.

Les couvertures des nos 1541, 1574, 1590, 1595, 1655, 1665, 1670 et 1816 de SPIROU sont consacrées à ATTILA.

Création de PYTHAGORE

C'est en 1967, année de la création d'ATTILA, que naît PYTHAGORE, dont le scénariste n'est autre que le rédacteur-en-chef du "CRAPAUD A LUNETTES", André JOBIN. Trois aventures de ce hibou génial (mais alcoolique) ont vu le jour jusqu'à aujourd'hui:

- PHYTAGORE CONTRE BRAZZERO (44 planches en 1967)

- OPERATION RHINO (44 planches en 1969)

- LES GEANTS DE LA TOUNDRA (44 planches en 1972)

Un premier album en couleurs paraît en octobre 1969, très vite suivi d'un second en juin 1970. Le succès est immédiat et la MIGROS s'empare du personnage à des fins publicitaires.

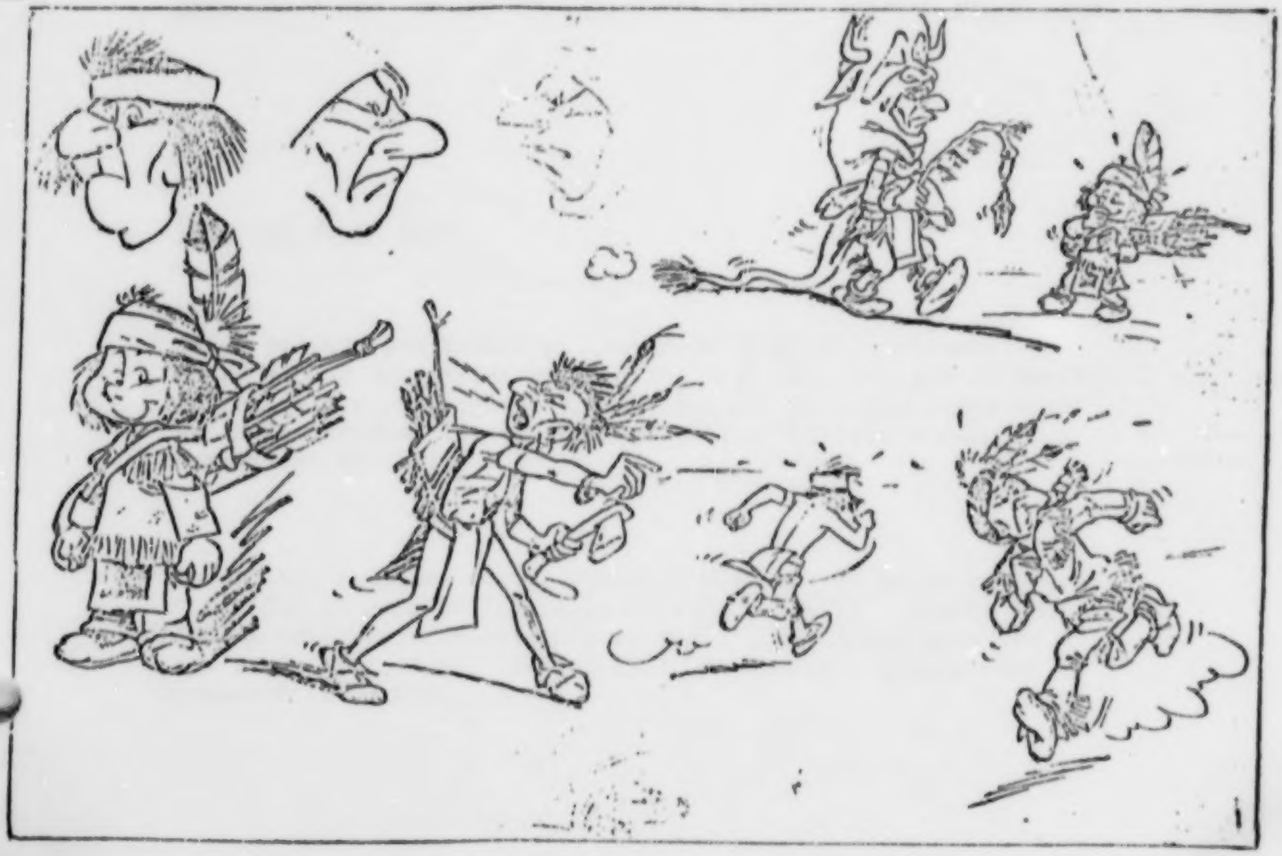
"LES GEANTS DE LA TOUNDRA" déjà paru en Belgique, sortira en Suisse d'ici la fin de l'année. Avec le personnage de "PYTHAGORE", DERIB et JOB ont voulu renouer avec les grandes épopées à la Hergé, entraînant leurs héros aux quatre coins du monde. A remarquer, le caractère éducatif de ces récits, sous lequel on reconnaît la patte de JOBIN. Une quatrième aventure de PYTHAGORE est prévue, il s'agit de "PITHAGORE CHEZ LES DAUPHINS".

Création de YAKARI

Personnage imaginé par DERIB depuis bien longtemps (les premières esquisses datent de "l'époque PEYO"), YAKARI apparaît comme le centre d'un monde plein de gentillesse, où n'évoluent qu'animaux et Indiens. L'absence totale de "blancs" est d'ailleurs significative en la matière.

Le premier album de YAKARI sort en 1973. La seconde histoire: "YAKARI ET LE BISON BLANC" est prévue, mais seules deux planches sont réalisées à ce jour* (elles sont d'ailleurs superbes et laissent bien augurer de la suite). Je crois que l'on peut considérer YAKARI comme le "fétiche" de DERIB puisque sans lui, GREG ne l'aurait point remarqué, GO WEST n'aurait jamais vu le jour et son grand succès, BUDDY LONGWAY, serait encore réduit à l'état de simple projet.

* Situation juin 74



Création de BUDDY LONGWAY

Juin 1972, TINTIN SELECTION no 16 nous réserve une excellente surprise: la découverte de BUDDY LONGWAY. Bien qu'exécrablement mise en couleurs (par DERIB lui-même, hâtons-nous de le préciser), cette courte histoire retient l'attention de tous. Et à bon escient.

Pour un coup d'essai, c'est un coup de maître. Admis par tous (aurait-il pu en être autrement?), notre trappeur va entamer une première histoire à longue haleine dans le TINTIN no 14/1973: "CHINOOK". Elle se terminera dans le TINTIN no 26/1973 après 46 pages somptueuses. Puis tout se passera très vite, d'abord l'accueil délirant des lecteurs, la signature d'un contrat engageant DERIB à produire 2 aventures de "BUDDY LONGWAY" par an pendant 5 ans, le prix St-Michel, la sortie d'un album cartonné et la parution entre temps de "L'ENNEMI" (TINTIN no 8/1974 - TINTIN no 18/1974).

C'est véritablement le succès, le vrai. Et DERIB triomphe doublement puisque c'est la première fois qu'il réalise son propre scénario en tant que professionnel de la Bande Dessinée.

BUDDY LONGWAY est sans doute l'apothéose de la carrière de DERIB, dont les dessins sont chaque jour plus somptueux. Puissent ces quelques lignes rendre hommage à son talent toujours grandissant.

Création de GO WEST

GREG, conquis par YAKARI propose donc à DERIB la création de GO WEST. Ce dernier accepte et les deux amis mettent au point le portrait psychologique d'une vingtaine de personnages avant de se lancer dans l'action. Sept petites histoires complètes paraîtront en 1971.

Ces récits complets seront bientôt suivis d'une série à suivre, "LA PISTE DU SOLEIL" (couleurs de COSEY) TINTIN - france nos 1243 à 1255, soit 38 planches en tout. Les couvertures des nos 1169, 1177, 1203, 1243 et 1251 de TINTIN - france sont consacrés à GO WEST.

COMMENT DERIB REALISE-T-IL UNE BANDE DESSINEE?

Derib travaille aussi bien à la plume qu'au pinceau, selon ce qu'il a à faire. Il fait parfois une pré-planche, c'est-à-dire qu'il dessine rapidement sa planche sur une feuille de papier pour avoir une idée du résultat. Ensuite, le travail sur la planche définitive commence.

La planche est découpée en cadres, en vignettes. Actuellement, on recherche des découpages de planches, originaux qui n'entravent pas la vie, l'action du récit; qui permettent tous les effets possibles et souhaités par le scénariste et le dessinateur.

Dans chaque vignette, le personnage est esquissé, à grands traits. Il est positionné dans l'image. Dans un second temps, les réserves pour les bulles et les textes récitatifs sont ménagées. Enfin, les décors sont rapidement plantés. Cette première phase s'appelle habituellement le crayonné.

La phase suivante est le crayonné définitif. Tous les dessins sont repris avec minutie et dessinés tels qu'ils seront définitivement. Tous les textes sont écrits au crayon de papier.

Derib fait souvent le crayonné définitif de deux ou trois vignettes puis il passe alors son dessin et les textes à l'encre de chine noire. C'est l'encrage, étape importante car le dessin se modifie parfois encore un peu et devient définitif. Il sera alors très difficile de le retoucher. Pour certains effets de pluie, de nuage, ..., pour "couper" le dessin, le dessinateur utilise parfois de la gouache blanche.

Le dessinateur fait une photocopie de son travail car un malheur peut arriver: planche perdue dans une expédition, détruite ou souillée, ...

La planche arrive sur la table de l'éditeur qui, s'il est d'accord avec le travail produit, l'envoie à l'imprimerie.

Là, il est tiré, au format réel d'édition, deux ou trois exemplaires de la page en gris pâle ou en bleu très clair, sur un papier spécial fort, pouvant recevoir une couche de gouache. Cette page est retournée au dessinateur, accompagnée d'un film au trait noir. Tout ce qui est noir sur la planche reste noir sur le film; tout ce qui est blanc est transparent.

Le dessinateur passe alors sa couleur sur une planche au format d'édition, ce qui est plus facile que de passer de la couleur sur une très grande surface. En posant le film noir et blanc sur une planche en couleurs, le dessinateur verra alors exactement ce qui sortira de l'imprimerie. Enfin, presque! car des déceptions dans ce domaine ne manquent pas, les couleurs imprimées n'étant pas toujours très fidèles à l'original.

A l'imprimerie où la planche en couleurs est retournée, on fait une analyse des couleurs pour en tirer trois films: un pour le jaune, un pour le rouge, un pour le bleu. C'est la trichromie. Les trois couleurs seront imprimées dans l'ordre qui vient d'être indiquée. On terminera par le noir. C'est le mélange du jaune, du rouge, du bleu, dans des proportions judicieusement étudiées, qui créera toutes les couleurs prévues par le coloriste.

Le travail est presque terminé, au moins pour le dessinateur. Il lui restera encore à fournir une couverture et une page de garde si l'histoire doit être publiée en album. L'éditeur demande souvent trois projets de couverture parmi lesquels il choisira celle dont il pense qu'elle aura le meilleur impact commercial.

Au sujet de la couleur, il existe d'autres possibilités que celle qui vient d'être indiquée.

On peut faire appel à un coloriste. "Go West" de Derib et Greg a été mis en couleurs par Cosey. Le dessinateur se contente alors d'indiquer les couleurs qu'il désire, sur un calque placé sur la planche.

Parfois, à l'aide d'une table lumineuse sur laquelle est placée la planche, la couleur est posée au verso de celle-ci. L'inconvénient majeur réside essentiellement dans le fait qu'il faut passer la couleur à la taille réelle du dessin.

Quelle que soit la solution choisie, il faut savoir que le coloriste a une part essentielle dans la réussite ou l'échec commercial de la bande dessinée.

C O S E Y

Cosey nait en 1950. A l'opposé de son ami DERIB, il n'a pratiquement pas de "passé historique" en matière de Bande Dessinée (du moins le prétend-il).

C'est en 1969 que débute sa carrière. Se présentant au "Soir-jeunesse" avec deux planches racontant les aventures d'un policier canadien et quelques planches-collages à effets assez originaux, il est admis dans l'équipe par Henri Desclez. C'est la création de "Monfreid et Tillbury" dont les scénarios sont assumés par A-P Duchâteau, le célèbre "père" de "RIC HOCHET". Il travaille déjà avec DERIB, c'est pourquoi l'influence de ce dernier est prédominante dans le graphisme de ces courtes histoires.

Trois récits complets de huit planches paraissent en 1969, après quoi la série est abandonnée au profit d'autres productions.

Et c'est la création, en 1971, des aventures de PAUL AROID, reporter à "24 HEURES", (journal dans lequel ses aventures ont d'ailleurs paru), qui ne vivra lui aussi, que trois récits, mais de plus d'importance:

- "24 HEURES avec" 12 planches (1972)

- "LE RETOUR DE LA BETE" 32 planches (1972)

- "UN RIRE AU FOND DU LAC" 44 planches (1973)

Un album paraît début 74, regroupant sous une luxueuse présentation les deux premières histoires de PAUL AROID. "UN RIRE AU FOND DU LAC" est également prévu.

A noter que toutes les aventures de PAUL AROID sont présentées dans un format à l'italienne, ce qui est somme toute assez rare en Europe.

En 1973, c'est la création de "Clarence" qui ne vivra à ce jour qu'un seul récit, encore inédit actuellement. Réalisé dans un format "normal", cette histoire en couleurs présente la caractéristique importante d'avoir été réalisée en duplex avec la radio. Un feuilleton est prévu avec pour vedette France Gall (pour une poupée de cire, espérons qu'elle ne manquera pas de son! Mais ... chut!) Alors qu'avec Paul Aroid, le style de Cosey devenait plus personnel, ce dernier quitte l'influence de DERIB avec son "Clarence".

Mais c'est avec "Jonathan", sur lequel il travaille actuellement, que COSEY s'affirme comme étant véritablement un grand de la Bande Dessinée européenne. Les quelques planches que j'ai eues en mains m'ont donné l'impression d'une oeuvre pleine et grandiose. Peut-être être à cause des décors, majestueux comme l'Hymalaya où se déroule cette épopée. "Souviens-toi JONATHAN" parraîtra dans TINTIN en 1975, c'est maintenant chose sûre.

En définitive, malgré la réalisation de quelques 200 planches seulement, COSEY s'avère être un des futurs piliers de la Bande Dessinée contemporaine. C'est en tout cas ce que je lui souhaite.

Rendez-vous dans une dizaine d'années donc, pour dresser un panorama plus complet que ce tout petit tour d'horizon, goutte d'eau dans un océan de talent.

JONATHAN

Textes et dessins de Cosey

TITRES DISPONIBLES

SOUVIENS-TOI JONATHAN
ET LA MONTAGNE CHANTERA POUR TOI
PIEDS NUS SOUS LES RHODODENDRONS

YAKARI

et

LE BISON BLANC

Yakari est un enfant. Comme tous les enfants, il joue, il confond les rêves et la réalité, il est parfois incompris par les adultes. Mais Yakari est aussi un petit indien. Il appartient à une tribu nomade qui vit paisible avant la venue des Blancs - et en harmonie avec les éléments.

Son univers enfantin est étroitement lié à la nature: ses compagnons habituels sont des bisons, des aigles, des mustangs. Son imagination, sa sincérité, son innocence font de Yakari, en même temps que celui des bêtes le meilleur ami de tous les enfants en qui ils peuvent se reconnaître ou se rêver.

La collaboration de Job et Derib remonte à l'époque où André Jobin, responsable du "Crapauds à lunettes" demanda au jeune dessinateur suisse Derib d'illustrer une histoire qu'il avait écrite, "Le hibou pythagore". Deux ans plus tard naissait Yakari dont André Jobin a également écrit l'histoire.

Casterman édite également Yakari que Derib avait publié il y a bientôt sept ans dans un journal suisse. Yakari s'adresse aux jeunes enfants, et si la série n'est pas géniale, elle offre quelques renouvellements du genre western qui sont notables. En effet, Derib arrive à intégrer à la trame de son scénario ce qui fait la spécialité de la culture indienne, permettant ainsi au jeune lecteur de comprendre de l'intérieur les valeurs les plus caractéristiques de la mentalité des Peaux Rouges.

Les westerns sont légions dans la BD, de Blueberry à MacCoy en passant pas Comanche; chevauchées échevelées, héros qui tirent plus vite que leur ombre, violences, massacres, la recette, bien que connue, marche toujours. Aussi quand on rencontre Buddy Longway, dû à la plume talentueuse de Derib, on ne peut qu'être émerveillé. Enfin du nouveau! L'Ouest respire bon la prairie; les forêts d'automne sont rousses sous le soleil; les saisons rythment les aventures de Buddy le trappeur et de sa femme indienne Chinook.

Dans <u>Trois hommes sont passés</u>, Derib brode sur un thème bien connu (des bandits à la recherche d'or prennent femme et enfant en otages) des variations superbes. Buddy, héros positif par excellence, ne tue pas pour un oui ou pour un non; il sauve sa femme et son jeune fils avec l'aide d'un loup apprivoisé et est magnanime envers le dernier bandit. Le dialogue est juste mais bref et n'écrase jamais le dessin où prédomine le panoramique sur les grands espaces. Une vision quasi panique du western, qui détonne vraiment avec la production habituellement paranoïaque du genre; Derib, un dessinateur à suivre.

B U D D Y

L O N G W A Y (de Derib)

Introduction

BUDDY LONGWAY, c'est "aussi" un WESTERN, parce que l'histoire se déroule quelque part près de la frontière des Etats-Unis et du Canada, aux pieds des Montagnes Rocheuses, à l'époque où Blancs et Indiens commencent à s'affronter.

Mais c'est surtout une Epopée familiale, naturaliste, historique, et même "écologique" que Derib nous conte avec l'histoire de ce trappeur qui sauve une squaw, CHINOOK, de deux Blancs qui veulent l'asservir. Qui, après de multiples péripéties, l'aimera et l'épousera. Qui en aura un premier enfant, JEREMIE, puis une petite fille, KATHLEEN. C'est dans ce contexte "western" où la nature est encore hostile, où il faut se défendre des fauves, où les Tribus Indiennes s'affrontent et combattent les Blancs qui ne les ont pas encore parquées dans des Réserves, que nous verrons évoluer une famille "presque" comme les autres ... !

LE CHEVAL

par Derib

Nous avons certainement tous admiré la majesté d'un cheval, voici quelques-unes des races de ce noble animal...

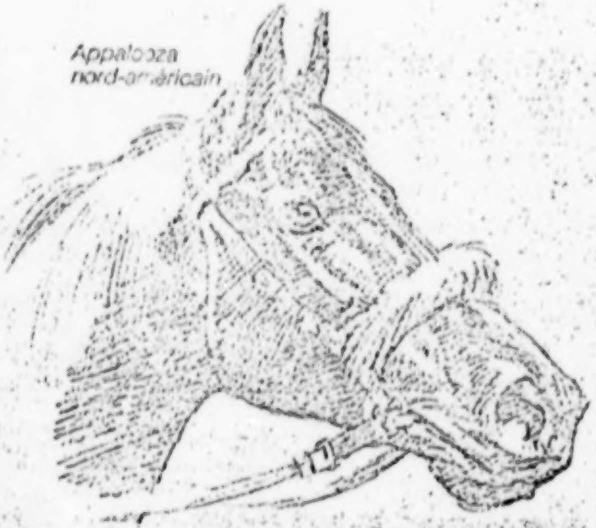
PUR-SANG ARABE
Originaire d'Arabie, il n'a jamais failli à sa réputation de robustesse et d'endurance. Il respire la noblesse, la vivacité et la grâce dans le mouvement. Sa tête est petite au front large, sa crinière soyeuse et brillante, sa peau est d'une extrême finesse. La générosité de son sang est très recherchée pour l'amélioration d'autres races. Le pur-sang arabe est exclusivement un cheval de selle.

PUR-SANG ANGLAIS
Cheval de course par excellence, la race a été créée au XVIII[e] s. en Angleterre par le croisement d'étalons arabes et de juments autochtones. Il a emprunté à l'arabe son influx nerveux et sa vitesse. Sa tête est petite, longue et fine. Depuis 2 siècles, les croisements et les sélections n'ont porté que sur la recherche de la vitesse pure (1 min. 6 sec. aux 1000 m). Le pur-sang anglais est un cheval de selle très recherché.

APPALOOZA NORD-AMERICAIN
Descendant des chevaux des conquérants espagnols, le mustang est le premier cheval nord-américain.
Créé par les Indiens Nez-Percés, l'appalooza est une race reconnue et très populaire aux U.S.A. C'est un splendide cheval à la robe colorée et mouchetée.

CHEVAL DE TRAIT «SHIRE»
Survivant pur-sang du destrier médiéval connu sous le nom de Great Horse. L'un des plus grands chevaux du monde, le «Shire» dépasse 1,80 m au garrot et certains pèsent plus d'une tonne. Il peut tirer d'énormes charges.

Pur-sang arabe



Appalooza nord-américain

Pur-sang anglais

Cheval de trait «SHIRE»

BIBLIOGRAPHIE

Yakari (Derib)

Yakari
Yakari et le bison blanc
Yakari chez les castors
Yakari et Nanabozo
Yakari et le Grizzly

Buddy Longway (Derib)

Chinock
L'ennemi
Trois hommes sont passés
Seul ...
Le secret
L'orignal
L'hiver des chevaux
L'eau de feu

Jonathan (Cosey)

Souviens-toi Jonathan
Et la montagne chantera pour toi
Pieds nus sous les rhododendrons
Le berceau de Bodhisattva
L'espace bleu entre les nuages

Go West (Derib, Greg)

Go West

BUDDY LONGWAY

Textes et dessins de Derib

CHINOOK
L'ENNEMI
3 HOMMES SONT PASSES
SEUL
LE SECRET
L'ORIGNAL
L'HIVER DES CHEVAUX

GO WEST

Textes de Greg
Dessins de Derib

NOUVEAUTE

(album spécial 118 pages)

3.3.3

Je veux connaître

L'option pédagogique

Les techniques de la B.D. peuvent-elles être perçues et utilisées par les enfants de 5-12 ans du primaire?

Nous savons par expérience que la B.D. est utilisée par les enseignants le plus souvent comme un support de l'apprentissage de la langue. Mais restreindre son étude au texte qui la constitue s'avère une démarche incomplète alors que l'image est un élément essentiel et qu'elle forme avec le texte l'ensemble du message.

La B.D. doit être considérée sous son double aspect. Plutôt que d'insister sur le texte, il est préférable de mettre l'accent sur son message verbo-iconique où le texte entretient des relations de complémentarité avec le dessin.

Bien que cette dépendance apparaisse dans les ballons, elle n'est pas nécessairement exploitée par les enseignants. Le sondage fait au début de ce projet, nous signifiait que 68% ne se souciaient guère des techniques dans l'enseignement de la B.D. Et il suffit en effet d'examiner des B.D. réalisées par des enfants pour constater qu'ils ignorent habituellement les différentes formes des ballons, l'existence du lettrage et le dosage qu'observe ordinairement le dessinateur dans une vignette entre le(s) ballon(s) et le reste du dessin.

Mais plus d'une expérience, vécue à l'intérieur de ce projet, a prouvé que les enfants sont très intéressés à découvrir les caractéristiques de ce code particulier qu'est le ballon. Nous avons même vu augmenter le nombre de lecteurs et de créateurs de B.D. au primaire suite à cette découverte du code.

A vrai dire, le code de la B.D. n'est pas difficile à faire assimiler. Il est le premier à être perçu dans l'analyse d'une planche. Les enfants ressentent un plaisir à signaler les différentes formes des ballons et leur signification selon le contexte, allant même jusqu'à suggérer de monter une collection qui sera exposée dans la classe et qui servira de point de repère aux jeunes créateurs.

Si le contour des ballons est en lui-même significatif, la façon dont les lettres sont dessinées exige le plus souvent un examen attentif auquel il convient de procéder avec le concours des enfants. Ceux-ci remarquent vite que la taille et l'épaisseur des lettres sont différentes à l'intérieur d'un même ballon ou d'un ballon à l'autre et encore là, ils veulent dresser un catalogue pour révéler leurs découvertes et s'en servir dans un éventuel travail.

Il est bon de présenter le lettrage comme une marque dont se sert le dessinateur pour différencier les types de messages. D'ailleurs les enfants le percevront tout en parcourant les albums d'auteurs professionnels. Mais s'attarder avec eux sur le "pourquoi" de ces différences, les sensibiliser davantage à l'importance qui est réservée à l'art graphique dans la B.D., améliorera leur lecture de la B.D. car ils sauront à quoi sert le commentaire, les onomatopées... La forme graphique, sa couleur, la place qu'elle occupe dans l'ensemble de l'onomatopée et de la vignette s'avèrent un leitmotiv dans la lecture des B.D. Elle manifeste les sentiments que vivent les personnages dans le récit tout en nous les faisant partager dans une lecture dynamique.

Texte et dessin forment un tout que seuls dissocient les besoins de l'analyse pour justifier les raisons du choix opéré par le dessinateur. A ce sujet, nous pouvons étudier les vignettes d'une ou plusieurs planches d'auteurs variés pour examiner le jeu qui se noue entre les deux codes graphique et linguistique.

Ainsi, il est insuffisant de s'en tenir à une étude du lettrage et de la forme des ballons. La superficie qu'ils peuvent occuper dans une vignette a pour conséquence l'adoption d'un cadrage adéquat. D'où l'importance d'analyser succinctement la technique de l'image inspirée du cinéma pour initier graduellement l'enfant au montage d'une bande et afin qu'il se rende compte qu'un équilibre s'établit dans chaque vignette, entre le texte et le dessin et entre les vignettes elles-mêmes. Le montage est un moyen d'expression fort apprécié par les enfants qui découvrent tout au cours de leur lecture et de leur écriture les trucs qui produiront un effet particulier sur le lecteur à qui il destinera leur Bande dessinée.

Le code graphique apparaît un moyen d'expression plus efficace que le code linguistique. La représentation des sentiments se joue davantage par le signifiant iconique. La position et l'expression des personnages, l'utilisation de la couleur, l'emploi d'idéogrammes manifestent mieux les nuances du vécu comique ou tragique des actants du récit que de longs commentaires ... Bien entendu le code linguistique est chargé de transmettre des informations un peu semblable mais beaucoup moins perceptibles. Il expliquera les raisons d'un embarras quelconque et l'illustrera par une série de questions que se pose le héros ou il disparaîtra lorsque le message iconique sera complet par lui-même. Le dessinateur choisira parmi les divers codes dont il dispose celui qui correspondra le mieux à l'effet qu'il veut produire.

Découvrir avec les élèves les moments où, dans une B.D., le code graphique et le code linguistique se complètent, où l'un est plus pertinent que l'autre peut être une étape à franchir dans l'apprentissage des caractéristiques de la B.D. avec des enfants, spécialement ceux du deuxième cycle du primaire. Mais il est quand même important que l'enseignant soit à l'aise dans la réalisation de cette activité.

Nous croyons que les enseignants qui se seront renseignés sur le sujet et auront tenté quelques expériences avec leurs élèves tout en acceptant le tâtonnement, la découverte par essais et erreurs au cours de l'apprentissage verront, dans un laps de temps assez court, l'intérêt augmenter, les habiletés se développer et des Bandes dessinées inventées très intéressantes à communiquer. Certaines expérimentations réalisées dans le milieu avec des enfants du primaire et relatées dans ce projet confirment ce que nous avons affirmé précédemment.

Nous vous invitons à lire cette partie réservée au vécu pour découvrir que l'utilisation des techniques de la B.D. en classe est un rêve qui devient réalité pour la majorité des enfants. Elle est une forme d'expression spontanée qui libère, procure de grandes joies même dans un travail qui peut vous paraître ardu et complexe pour le grand et, à fortiori, le petit. Il se sent bien chez lui dans le domaine des B.D. et nous ne saurions l'empêcher de vivre dans ce monde de l'image.

Les enseignants qui sont intéressés à recevoir des informations sur les techniques de la B.D. peuvent consulter la partie de ce projet assignée à ce sujet et ceux qui désirent les utiliser en classe avec leurs élèves trouveront des suggestions d'activités au chapitre intitulé "Exploitation pédagogique".

La pertinence des ballons

Les enfants, lecteurs de multiples bandes dessinées découvrent intuitivement la signification des différents ballons, mais ignorent l'espace lisible que chacun doit occuper au sein même de la vignette pour créer certains effets dynamiques, intéresser les divers lecteurs, inciter soit à l'imitation soit à la création...

Le ballon marque l'incorporation du texte à l'image. Alors que la technique du texte sous l'image sépare nettement le message iconique du message linguistique et accorde la prééminence au second, la technique du ballon amorce la fusion des deux messages et favorise d'infinies variations sur leurs rapports. Il va sans dire que le dessinateur doit avoir le souci d'harmoniser texte et image et en particulier ne pas "étouffer" l'image sous un texte trop lourd.

La localisation des ballons dans l'espace du dessin indique la chronologie des répliques: de haut en bas, de gauche à droite, de l'arrière plan au premier plan.

Outre la place qu'occupe le ballon, sa forme variable mérite d'être soulignée. Les formes pertinentes que prennent les contours sont un élément du code tout aussi bien que le caractère graphique du contenu linguistique.

L'expressivité du ballon correspond à la personnalité ou à la psychologie des auteurs. C'est pourquoi il est conseillé et même pratique de se référer au contexte situationnel dans la quête de signification du message, spécialement si les caractéristiques de l'auteur sont inconnues.

Il est facile de leur faire remarquer que la taille et l'épaisseur des lettres sont loin d'être identiques à l'intérieur d'un même ballon ou, a fortiori, d'un ballon à l'autre.

Il suffit en effet de leur faire découvrir la raison d'être des divers registres de lettrages qu'utilisent les interlocuteurs pour communiquer leurs messages.

Les exemples relevés ici ne sont pas nécessairement universels, ils ressortent toujours de l'expressivité du sujet et de son intention de communication.

Roba, Jean, <u>Boule et Bill</u>, Album no 7, p. 18.

Nous avons affaire ici à un type particulier de code: celui des ballons encore appelés phylactères par référence à ses plus anciennes apparitions dans la gravure médiévale.

Le ballon se présente sous la forme d'un texte enfermé dans un "volume" délimité par une ligne continue englobant la totalité des caractères typographiques représentant les paroles dites par les protagonistes. Le ballon est relié à la bouche du protagoniste par un appendice permettant de lui attribuer les paroles prononcées ou par une série de bulles à dimension décroissante signifiant la pensée discrète.

Autres définitions acceptées:

Le ballon = sac de paroles ou de pensées;
c'est la vie introduite dans l'image par le dialogue;
c'est l'élément support de la représentation graphique des paroles.

Tibet et A.P. Duchâteau, Ric Hochet, L'ennemi à travers les siècles, Lombard, 1978, p. 38.

Ballons pens

Défi à Lucky Luke, p. 8

Gaston Lagaffe mérite des baffes, p. 26

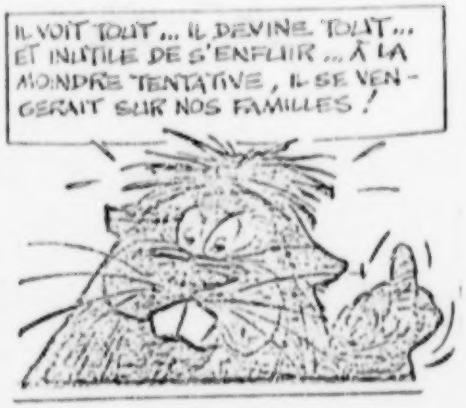
Boule et Bill, Album no 7, p. 32

Roba, J., Boule et Bill, La Petite Tribune.

338.
(8.)

Un ballon énorme attire l'attention sur son contenu

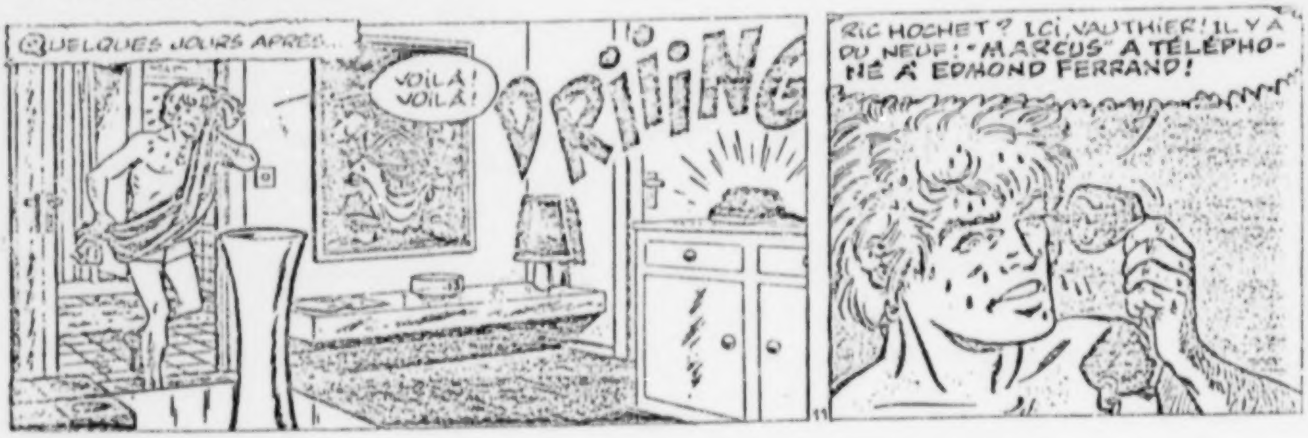
(9.)



Derib, Yakari et le Grizzly, p. 26

Défi à Lucky Luke, p. 8

Tibet, Ric Hochet, idem p. 13.



Le ballon dont le pourtour est "électrisé" nous rappelle que le son provient d'un appareil de radio, de téléphone ...

1° Disposition spatiale des ballons

Les ballons se situent dans le dessin selon des lois organisationnelles spécifiques et explicites.

a) de haut en bas: le ballon le plus haut correspond à l'énoncé préféré en premier.

b) en profondeur: la hiérarchie verticale se superpose à celle que matérialise un axe imaginaire allant du "fond à l'avant" de l'image.

On voit ainsi que:

c) la localisation des ballons dans l'espace indique l'ordonnance des répliques, leur chronologie. Les ballons renforcent la notion de temps.

d) cette notion du temps qui fuit est matérialisée par la superposition partielle des ballons, les dernières paroles recouvrant les précédentes. Une certaine analogie semble donc exister entre les ballons et la réalité qu'ils évoquent.

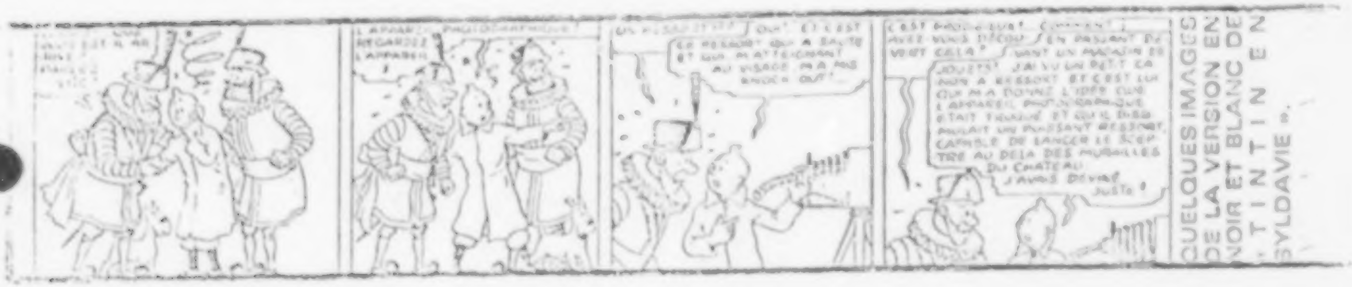
ROBA Jean. Boule et Bill, Haut vol, album no 7, p.54

Boule et Bill

2° La dimension méta-linguistique du ballon (sa forme)

Les ballons parfaitement clos procurent un caractère de certitude qu'elle n'a pas dans la réalité. Les paroles des héros des bandes dessinées sont définitives, objectives, précises.

Les vocables en effet sont littéralement enchâssés, protégés de tout éparpillement par la ligne du ballon qui prend même, chez Hergé, la forme d'un cadre de tableau. Les ballons de forme quadrangulaire présentent, à chaque coin de la figure qu'ils forment, une petite encoche; sobre fantaisie du décorateur entourant un objet.



Le géométrisme, cependant, n'est pas forcément le signe d'un monde clair où tout est dit. Il y a un aspect très net et très soigné d'une autre bande qui dénote le contraire: tout en respectant le schéma des rectangles-bulles, le dessinateur Ed., P. Jacobs dans "La Marque Jaune",

dessine des ballons dont les côtés longilignes, qui sont rompus par de légères aspérités, semblent connoter une rupture dans la tranquillité du cours des choses. Il y a comme un tremblement dans l'exposition des événements. Le monde de Jacobs est toujours inquiet, on n'y rit jamais. Les rapports y sont toujours tendus.

Le ballon a souvent des contours vaguement circulaires adaptés à l'espace du dessin.

Certaines formes: rond, rectangulaire ... sont difficiles à définir. Cela nous renvoie au code propre à un dessinateur et leur signification est reliée au contexte situationnel du récit.

La norme, qui correspond à la situation la plus courante, c'est une ligne fermée sur elle-même, sinueuse, et dépourvue d'angles, sauf si elle coïncide avec les bords de la vignette.

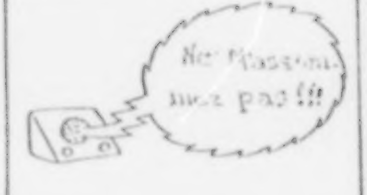
Voici à titre d'exemples, quelques écarts signifiants.

Roba , Boule et Bill , Album No. 7 , p. 1

1- Parole transmise par téléphone prononcée avec un ton amplifié

2- Parole virevoltante = chute dans un escalier

3- Parole transmise par haut-parleur



Greg, Achille Talon

4- Parole exprimant une chute de colère

5- Parole exprimée en trois (3) temps d'énonciation

6- Réplique directe des personnages

7- Eclatement du contour = l'intensité sonore

Philémon, L'âne en Atoll, p. 17, 45.

8- Parole située sur la tête du personnage = idée choc idée dérangée

9- Contour formé de lignes incurvées - coups bruits

10- Parole en dégradé = frayeur, souffle coupé par le mouvement précipité

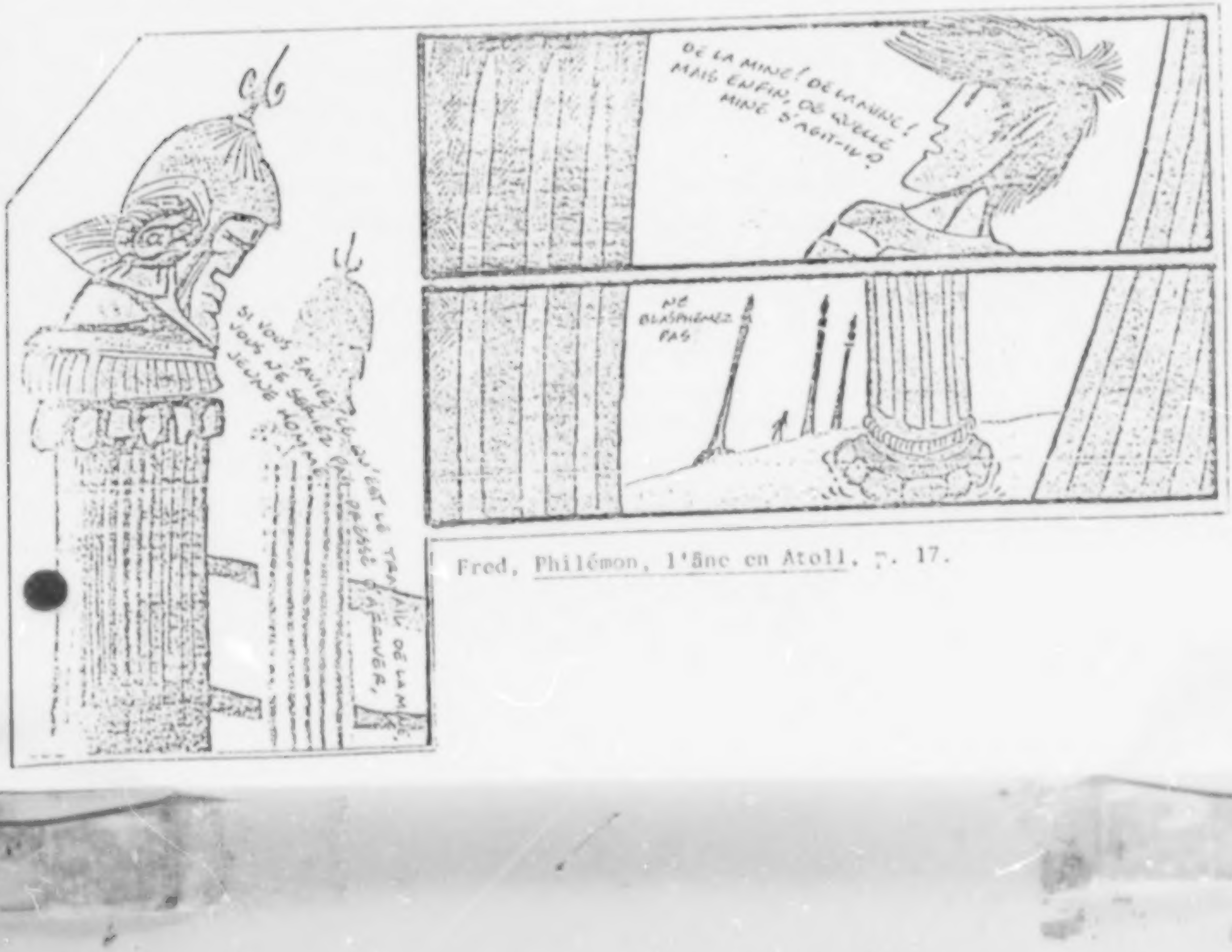
Peyo, Schtroumpf vert et vert Schtroumpf, Album No 9, p. 9.

Les ballons-zéro

Le jeu des ballons suppose qu'ils puissent être absents. Les ballons-zéro se manifestent dans le dessin par la présence d'un texte non-entouré.

Ce texte est plus souvent réduit à un monème; ou alors, ils traduisent un cri ou un bruit.

Le "bruit" du ballon-zéro se caractérise par son aspect diffus, envahissant, échappant plus ou moins au domaine des choses contrôlables; ces bruits sont en liverté dans l'atmosphère. Leur graphisme, anarchique comme celui de certains ballons, est encore souligné par une disposition typographique variable d'où toute recherche symétrique semble exclue.



Fred, Philémon, l'âne en Atoll, p. 17.

Les onomatopées

Le nombre des bruits va croissant dans les bandes dessinées, de ce fait celui des onomatopées renvoyant au contact interpersonnel augmente d'autant: réalisme et fantaisie s'associent dans les plus expressifs bouquets sonores que l'histoire de la B.D. n'ait jamais connus.

Certains bruits ont trait à la codification linguistique des sons exprimant un contact entre les personnages et les objets:

- bruits de baisers, bruits de gifles
- coups divers: poing, fouet...

La structure phonologique de ces syntagmes "sauvages" concourt à une part importante de l'expressivité de ces bruits:

le final en [s] de certains après le giclement d'un [i] ou d'un [r] conclut un mouvement cinétique qui trouve son aboutissement dans le contact interpersonnel lui-même.

La multiplication de ces mots "barbares" apparaît alors comme une tentative désespérée de vaincre l'inertie de l'écriture. Des lettres nerveuses "en liberté" parcourent les images d'une manière incontrôlable, leur donnant une vigueur nouvelle, les revêtant d'un dynamisme manifesté dans le mouvement même de leur inscription.

La réification des lettres est à l'origine de ce phénomène: le signe "BAOUM" en grosses lettres déchiquetées contient des éléments extra-verbaux (disposition "éclatée" et forme des lettres) qui illustrent la fonction imageante du mot.

Du signe, l'onomatopée porte la forme linguistique: du référent, une équivalence potentielle différée, retrouvable par l'élocution.

Onomatopée

↓

Référent ⟶ Arbitraire ⟵ signe pur ⟷ mot

A. <u>Structures onomatopéiques</u>

Deux catégories de "mots": les uns articulables et les autres inarticulables.

a) Les mots inarticulables difficilement convertibles oralement à l'aide de nos seuls moyens vocaux ne paraissent doués de voyelles qu'en vertu d'une certaine lisibilité.

b) Les mots articulables sont doués de voyelles indissociables du tout, du mot même.

B. <u>Les consonnes</u>

On compte une moyenne de quatre (4) phonèmes consonantiques pour une voyelle par "syntagme" canonique.

Ex.: "Glork", "Plomp", "Splof"...

On trouve même quelques phrases "sèches"

Ex.: "Grmf", "Pfff", "Grrr",...

L'analyse de cette collection de sons est à l'image du caractère particulier de l'univers de la B.D.: nous avons affaire à un monde où les coups, les cris, les chocs et les explosions sont le lot quotidien de personnages mis en scène.

Les consonnes explosives des bruits de chocs se situent principalement dans l'ordre des bilabiales

Ex.: "pof", "bing"

et des sifflantes

Ex.: "slam"

viennent ensuite les chuintantes

Ex.: "chlac"

les vélaires

Ex.: "glomp"

Le glissement manifesté par la présence du [l] après la consonne d'explosion permet au bruit d'acquérir l'élasticité qu'on retrouve dans le "fouettement"

Ex.: "tchac" ⟶ "tchlac"

ou l'écrasement altérant la forme d'un objet

Ex.: "platch"

Nasalisation/non-nasalisation

Ex.: "plop" ⟶ "plomp"

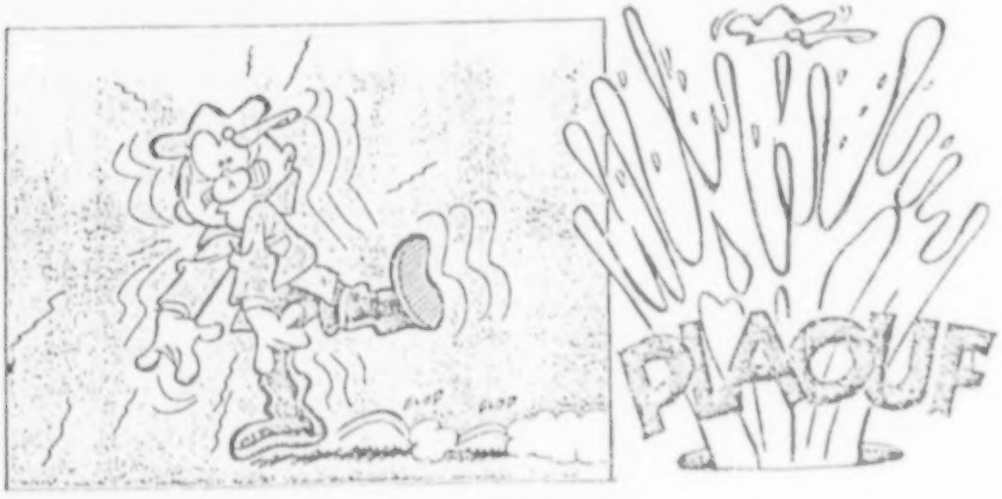
Vibration/non-vibration

Ex.: "voom" ⟶ "vroom"

L'abondance des onomatopées se révèle ainsi comme l'indice d'une exploitation des possibilités offertes par les agencements phonologiques non-arbitraires de la langue considérée.

Les onomatopées ne peuvent-elles pas être des unités signifiantes autonomes tels ces paradigmes radoteurs "RAN-TAN-PLAN" qui déclinent une scie redondante. De ces suites se détachent des éléments que la langue récupère et grammaticalise comme le double "bang" des avions supersoniques ou le "bip-bip" des spoutniks.

Greg, Achil
Talon et
quadruman
timiste, p



Greg, Les As et l'affreux électronique, p. 48.

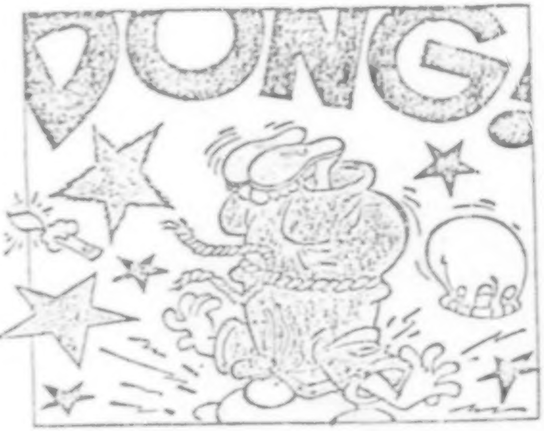
Très souvent, ces onomatopées sont monosyllabiques, peut-être dû au fait que les bruits se définissent avant tout en émissions sonores fort brèves.

Selon Pierre Fresnault-Deruelle, le vocabulaire des chocs se classerait en quatre catégories de bruits:

- les bruits "secs"
- les bruits "mats"
- les bruits "flasques"
- les bruits "cristallins".

	Bruits « secs »		Bruits « mats »		Bruits « flasques »		Bruits « cristallins »	
	sonores	sourds	sonores	sourds	sonores	sourds	sonores	sourds
[U]						plouf ploutch		
[I]							dring ding gling bling dzin	tic pling ping
[O]	zot	toc poc		poff koff	bloff	sploff slog slosh		
[O]	bonk donk bong		gnonk	pounce	glomp glonk	chlonk clomp klunk plomp plonk		
[A]	zak bak	tac tag clap paf crack tchac	bash bam gnash	crash pat	blam blat blap blak	slash splatch chlak slam chnaf		
[A]			vlan			klang		

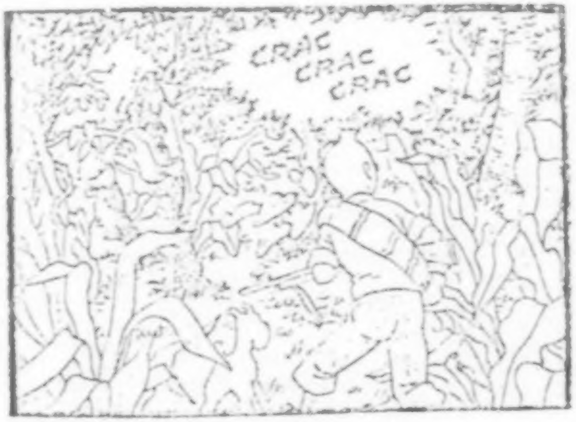
Bruits secs sonores



Greg et Marin, Frère Boudin, p. 7.

Bruits secs sourds

Greg, Achille Talon.



Hergé, Tintin, Temple du soleil, p. 37

Morris, Lucky Luke.

Bruits "mats" sonores

Bruits "mats" sourds

Hergé, Tintin, Temple du soleil, p. 36.

Roba, Boule et Bill, Album No 7, p. 52.

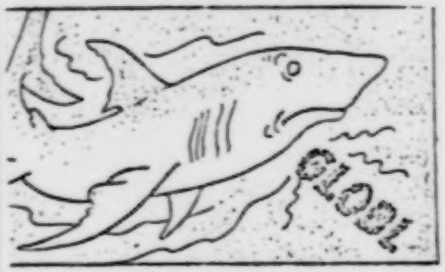
p. 26

Roba, idem, p. 18.

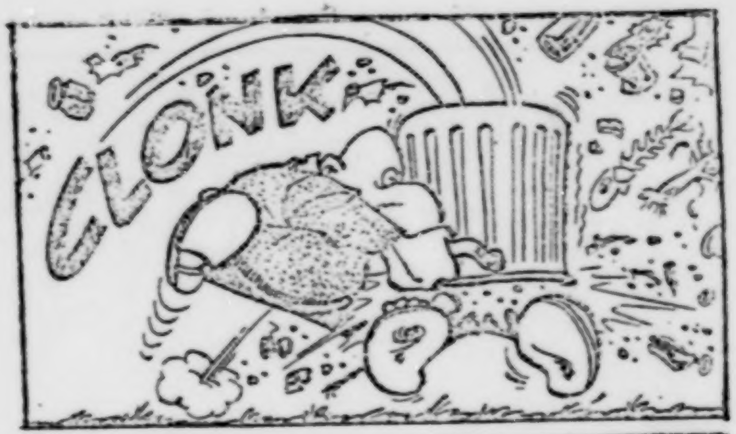
Bruits "flasques" sonores

"flasques" sourds

Roba, *idem*, Album No 7, p. 13



Greg, Achille Talon



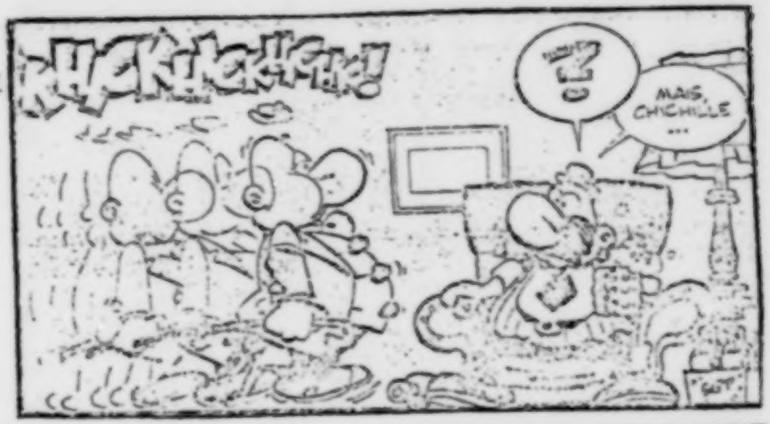
Bruits "cristallins" sonores

Bruits "cristallins" sourds

Tabary, Iznogoud.

Greg, Achille Talon.

Hergé, Tintin, L'affaire Tournesol, p. 1.



Greg, Achille Talon.

Greg, Achille Talon.

L'appendice

Il existe deux sortes d'appendices:

- les appendices ordinaires
- les appendices en forme de bulles

En tant que signe-outil, l'appendice sert à attribuer à tel personnage les paroles contenues dans tel ballon. Il est donc un intermédiaire entre le texte et l'image.

Ce rôle informatif est marqué par la forme de l'appendice; il peut être assimilé à une flèche qui renvoie au locuteur. L'appendice signifie "Je parle".

L'appendice fait donc l'économie de la phrase "Je dis": il permet le discours direct, évitant ainsi l'aspect artificiel des dialogues tels qu'ils sont rapportés dans les Romans.

L'appendice souligne la profération. Cet indice entretient avec le locuteur un lien existentiel en même temps qu'il apparaît comme purement conventionnel: il fait office de "Shifter", comme le pronom personnel en linguistique.

Une variété de ballons comprennent un appendice ressemblant à une chaîne de bulles. Cet appendice segmenté ne renvoie plus aux lèvres du locuteur, mais à son front.

Il dénote la pensée non formulée à haute voix. Les personnages en question ont d'ailleurs la bouche fermée et l'air absorbé; visiblement, ils sont en dehors du circuit de la communication.

Nous relevons une certaine motivation dans la forme de l'appendice. Le dernier semble représenter graphiquement une émanation psychique: c'est la pensée qui s'échappe en bulles.

Ce signe, partiellement motivé et d'un symbolisme fort teinté d'humour, se trouve neutralisé dans le cas de l'homme -grenouille: "Coke en stock", p. 57; les bulles de la chaîne renvoient à la "pensée" - on ne parle pas tout seul sous l'eau - mais aussi et surtout matérialisent la respiration sous-marine.

Schtroumpf vert et vert Schtroumpf, Album No 9, p. 25.

Coke en stock, p. 57

Le récitatif

Il existe des mots inscrits dans la case délimitant l'image et qui ne sont pas des fragments de dialogue. Ces syntagmes d'un caractère particulier: "une demi-heure plus tard", "pendant ce temps là", "quelques jours après", ... viennent établir, dans certains cas une liaison entre plusieurs images sur le plan de la diégèse. Leurs caractères sont souvent calligraphiés: il s'agit d'un indice pour le déchiffrement du message.

Pour plus de clarté et afin d'éviter toute confusion avec le langage des ballons, les espaces comprenant de tels syntagmes sont:

1° placés au-dessus de l'image proprement dite, et séparés de cette dernière par un trait plein continu;

2° colorés en jaune, rouge ou bleu, toutes couleurs qui se distinguent aisément du blanc propre aux ballons.

Tintin, Le Temple du Soleil, p. 25, 35, 37.

Récitatif

Goscinny et Morris, Lucky Luke, Sonate en Colt Majeur, p. 17.

La fonction imageante du texte

La neutralité instaurée à partir d'un type déterminé de lettre fait également ressortir l'aspect violemment insolite des caractères gros ou "tremblés".

Dans l'album de Tintin, Coke en stock, p. 20, à l'avant-dernière image, le contour tremblé dénote la peur; le texte prend alors une nouvelle dimension.

Dans cette optique, les caractères d'imprimerie peuvent devenir le signe typique du pays où il sont employés, tout comme un palmier signifie l'Afrique, un tigre le Bengale, un Kangourou l'Australie. Bien entendu, l'emploi d'alphabets différents du nôtre est extrêmement rare. On trouve parfois des fragments d'écriture arabe et chinoise. Le recours à ces alphabets dénote tout d'abord la nationalité du protagoniste qui parle.

La conservation des caractères propres à certains idiomes peut également jouer un autre rôle: elle sert de censure au dessinateur plus exactement de paravent. Par souci de réalisme, il fallait faire comprendre que les hommes, dans leur colère, ne tiennent pas toujours de chastes propos. Pour conserver sa "bonne tenue", Hergé a recours à un procédé nous permettant de comprendre que les proférations de tel ou tel locuteur n'ont pas la rigueur exigée: le scénariste code alors son message.

La fonction quasi-linguistique du dessin dans les ballons

On aperçoit dans quelques ballons des dessins de caractère symbolique. Ces dessins constituent une intrusion dans la conscience d'un personnage, et facilitent la compréhension de ses attitudes.

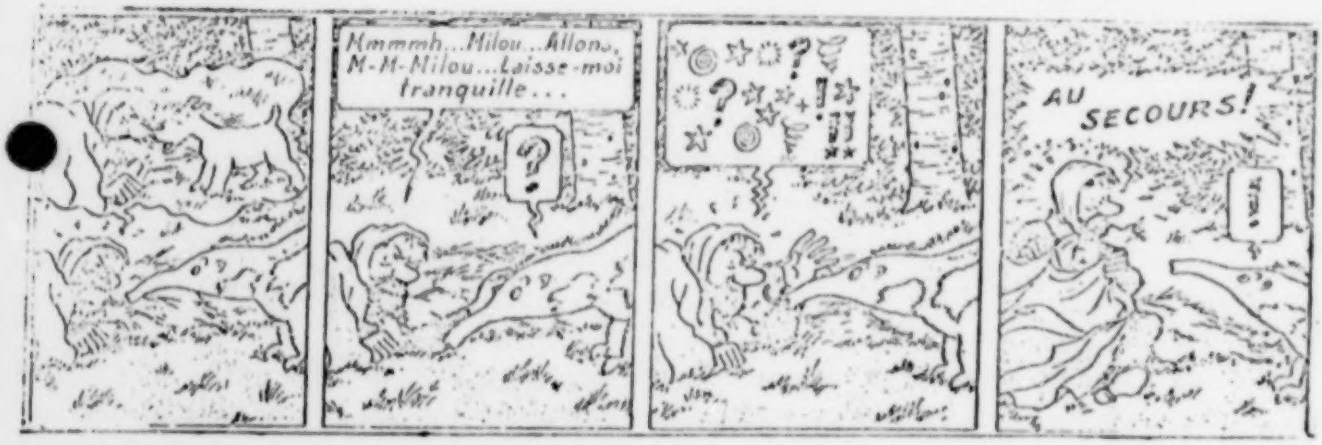
Ma bouteille!.. Protéger ma bouteille!
Tonnerre de Brest! l'appareil a fait explosion!
Mais ma bouteille est intacte!
Mon Dieu!... Tintin?...
Il était parti vers l'avion... Pourvu que... Attention! ne pas casser ma bouteille...
TINTIN!...TINTIN!...
DZING
Mille milliards de mille sabords!
Tintin!... Mon petit!... Pas cassé?... euh... Pas blessé?...
N... non. J'ai été jeté à terre par le souffle, mais Et Milou?... Où est Milou?
Sain et sauf! Il vous rapporte votre galurin.
Milou, mon brave Milou, tu avais flairé le danger, hein?... Et moi qui croyais que tu voulais jouer...
Oui, Tintin, tu as tort de ne pas me prendre plus souvent au sérieux.
Une bombe à retardement dans la soute aux bagages!... Et c'est grâce à l'incendie du moteur droit que nous sommes encore en vie!... Normalement, à cette heure-ci, nous aurions dû survoler le Djebel... Tu te rends compte, si l'explosion s'était produite en plein vol!...
Oui, nous l'avons échappé belle!... Et je me demande si...
Quoi ça?...
Non rien, mais croyez-moi, capitaine, ne moisissons pas ici. Filons.
Eh bien, d'accord.

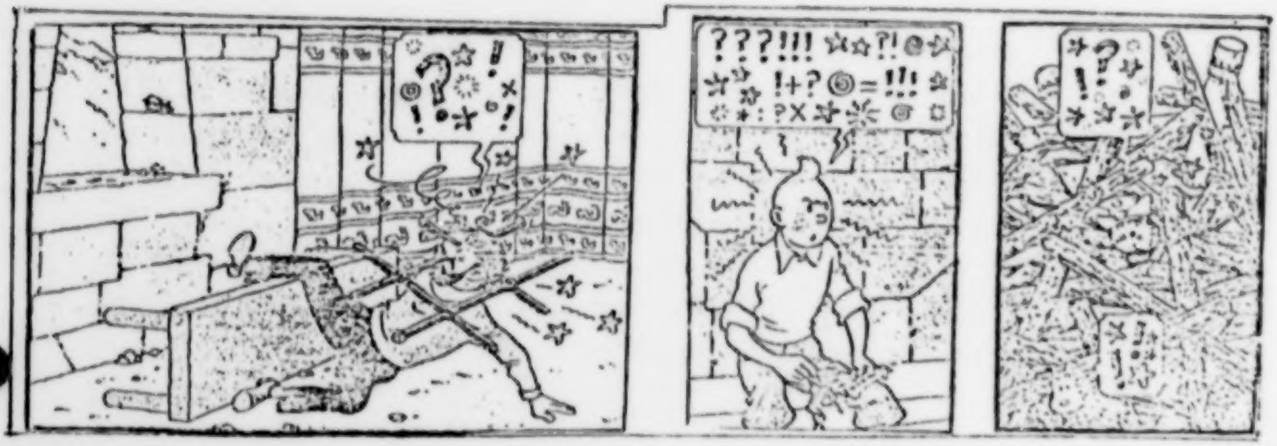
3'
(3)

Un message iconique s'est constitué au message linguistique. C'est un autre dessin qui vient compléter l'image (et non plus un texte), avec le caractère propre au message linguistique de la Bande dessinée, le trait du ballon.

Les dessins qui représentent un aspect de la "réalité" à l'intérieur des ballons sont destinés à signifier le rêve, la surprise, l'étonnement.

Ex.: <u>Temple du soleil</u>, Tintin d'Hergé, p. 37...,





p. 55 p. 52 p. 59

D'où survient donc l'idéogramme dans la bande dessinée? Il semble d'abord provenir du dessin, du graphisme proprement dit. Le dessin, le code du dessin, si l'on veut, est une des structures signifiantes premières en bande dessinée.

L'idéogramme dans la bande dessinée va rendre le dessin probant et vraisemblable, tenter de l'animer. Il joue le rôle d'un catalyseur d'effet de mouvement, s'efforçant de rendre plus fluide la lecture vignette par vignette. A ce rôle de régulateur synchronique dans le récit, s'ajoute celui, diachronique, d'une ponctuation syntaxique entre le texte et l'image.

Le ballon est devenu le grand mode de lecture des bandes dessinées: il en détermine les modes de fonctionnement. Sa fonction signifiante est difficile à déterminer, mais le visuel est ici une convention graphique, un accord tacite avec le lecteur puisque le ballon produit la parole, ce que dit le personnage.

Plus le personnage parle fort, plus les lettres de l'énoncé sont épaisses. En effet, il tremblote, imitant l'émission d'ondes sonores, se déchiquette, éclate, il devient l'idéogramme de la voix.

On retrouve dans la bande dessinée la même disposition conventionnelle de lecture, de haut en bas, la dernière parole prononcée étant la phrase la plus basse dans la disposition typographique. De plus en plus, la disposition même des phylactères devient idéographique, certaines bandes dessinées, soient celles de Greg et de Franquin surtout, tendent à multiplier l'emploi de la superposition de plusieurs ballons issus d'un même personnage, afin de différencier une sorte de "multiplicité" des tons de la parole, imitant les poses, les silences, les "blancs" et les intonations de la conversation "réelle".

Greg, Achille Talon, Ma vie à Moi, p. 19

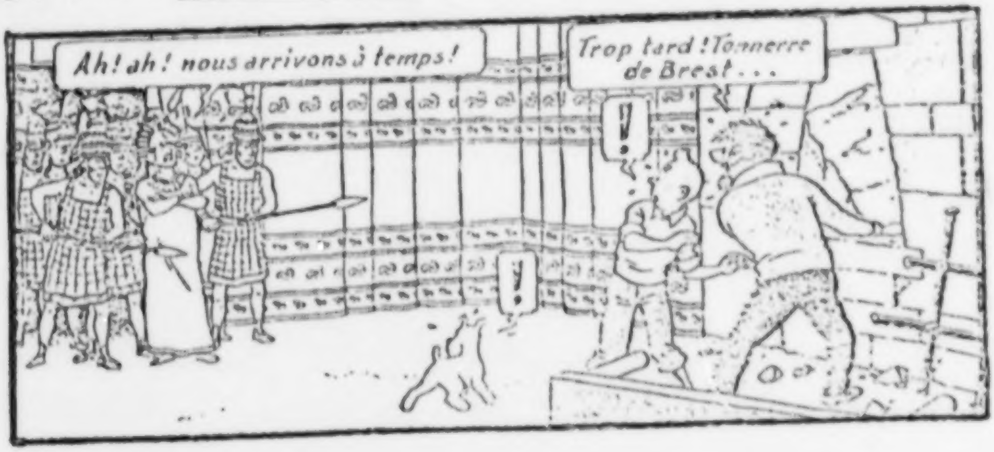
L'utilisation idéogrammatique de la ponctuation

Deux des principaux signes diacritiques de ponctuation de l'écriture trouvent une utilisation particulièrement codifiée et répandue en bande dessinée: le point d'interrogation ou d'exclamation contenu dans un ballon et connotant la surprise, la déception ou l'hésitation du personnage auquel il est attribué.

Ce signe, dont le pourtour du ballon peut être indifféremment ovale ou rectangulaire, serait commutable dans une phrase du genre: "Qu'est-ce?" ou "Qu'est-ce qui arrive?"

p. 35

Hergé, Tintin, Temple du soleil, p. 16.



p. 55

Il s'agit donc d'une marque elliptique de la question au profit d'un codage signalétique.

Ce signe pourrait commuter en un silence total du personnage, c'est la surprise totale, la déception complète, la bouche-bée, encore plus fortement marquée que le signe précédent. Il s'agit ici d'un renforcement sémantique d'une situation donnée.

Point d'interrogation et point d'exclamation se trouvent réunis dans un même ballon. C'est le signe mixte indiquant la confusion des émotions et des sentiments des personnages.

Boule et Bill, Album No p. 15.

..anquin, Gaston Lagaffe.

Goscinny et Tabary, Le Grand Vizir, La Petite Tribune.

Les divers idéogrammes

Une foule de signes connotent le "flou" visuel de la vitesse: serpentins et traits à l'encre.

Les gouttes au-dessus de la tête d'un personnage connoteront l'angoisse, la gêne physique ou morale, l'indécision; une masse noire compacte connotera la colère, les "idées noires"; des étoiles multicolores, des cloches, des chandelles allumées connoteront la douleur et l'évanouissement.

L'idéogrammatisation de tous ces signes aboutit à une économie lexicale de lecture des bandes dessinées. Le lecteur assidu et naïf des "strips" systématise inconsciemment et fantasmatiquement les signifiés de ces productions, décryptage rapide qui "dévalue" économiquement cette lecture aux yeux de ceux qui ne peuvent parvenir à obtenir de leur schéma propre de lecture cette systématisation par trop immédiate: d'où un certain mépris pour la bande dessinée.

Hergé, Tintin, Temple du soleil, p. 16
p. 8.

Roba, Boule et Bill, Album No 7, p. 52

Les gouttes au-dessus de la tête : l'angoisse, la gêne physique ou morale, l'indécision

Hergé, Tintin.

Franquin, Gaston Lagaffe.

Une masse noire : la colère, les idées noires

Les objets de certains pays : rêve, évasion voyage réalisé

Les cadres et plans

Une caractéristique d'écriture de la bande dessinée est la répétition des cadres enfermant des lieux de fiction qui varient ou se répètent.

Le cadre a une fonction phatique relative dans la fiction générale. Il implique l'espace métaphorique qu'il enferme, comme le code "allo" annonce une conversation téléphonique en dehors de tout signifié à suivre. L'efficacité du code à fonction phatique dépend de son invariabilité.

Dans le processus d'intégration du destinataire à la fiction, la similarité du cadre et leur disposition dans la chaîne auraient une grande importance. Cette intégration en continue dépendra beaucoup des signifiés de la fiction représentée mais aussi des choix du destinateur sur les cadres et les plans.

Voici trois possibilités générales de combinaison plan/cadre:

1° cadres et plans invariables;
2° cadres invariables et plans variables
3° cadres et plans variables

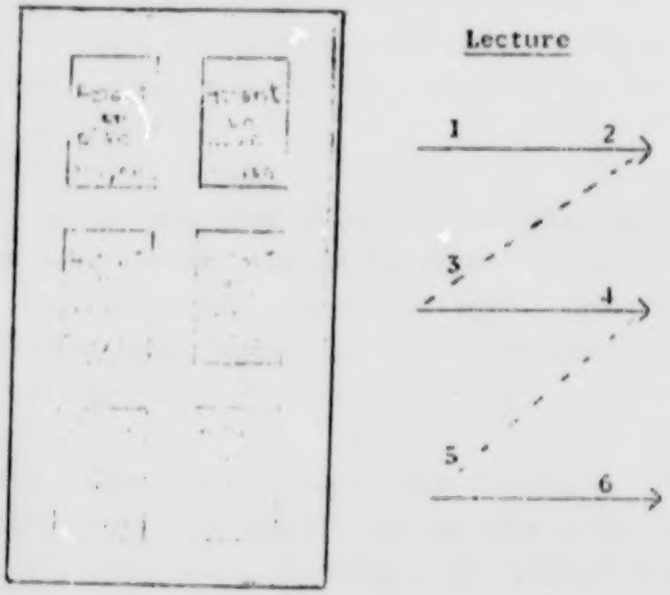
Les trois modèles d'organisation formelle dans l'écriture de la bande dessinée, définis à partir des trois possibilités énumérées, appartiennent à des époques historiques différentes. Mais ces trois modèles peuvent cependant regrouper la quasi-totalité des oeuvres des différents auteurs de la bande dessinée - bien qu'il y ait des décalages intervenant selon les pays.

La fixité cadre/plan caractérise plutôt les débuts de la bande dessinée, alors que la variabilité systématisée correspond à la découverte assez récente par la bande dessinée de la pleine originalité de son écriture.

1. Les cadres et plans invariables

Dans une page du modèle I, tirée des premières oeuvres de Hergé, tous les cadres sont rigoureusement similaires, taille et forme.

Modèle I



Leur organisation dans la page est parfaitement régulière; deux images par "ligne", si l'on peut dire, ailleurs trois ou quatre . Nous avons un nombre fixe de "lignes similaires", et un nombre fixe de cadres similaires par "lignes".

Chez cet auteur, à cette époque, cette disposition de la page intervient dans une proportion écrasante, les cadres variables représentent une minorité. Il y a donc un cadre standard et une page standard.

Sur le plan de la lecture

La disposition générale permet une lecture parfaitement régulière se rapprochant de la lecture conventionnelle d'une page d'écriture d'un conte. Il y a donc adaptation fidèle de la bande dessinée à un mode de lecture généralisé dans notre culture.

La répétition de cadres exactement semblables a pour conséquence d'éliminer les difficultés de la coupure dénotée par le cadre différent par la reconnaissance immédiate de l'espace métaphorique jusqu'à une intégration permanente favorisée par cette extrême facilité de lecture.

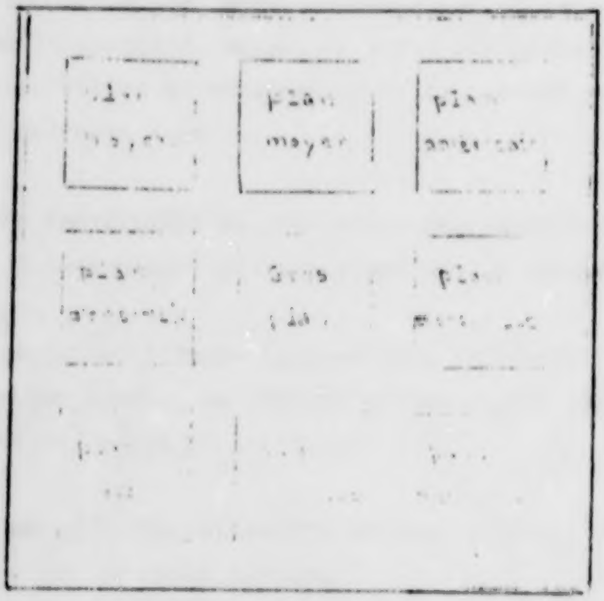
L'intégration permanente se traduit par une lecture dynamique où l'espace de fiction est perçu non plus coupé et réparti à l'intérieur de cadres différents mais dans un cadre généralisé. Il y a donc lecture linéaire d'une écriture fondée par définition sur la continuité.

Dans le modèle 1, l'actant est pris dans chaque image en plan moyen, pour parler en termes de cinéma, avec une économie extrême "d'effets de style". L'actant "en action" est vu verticalement comme dans l'espace "normal" du lecteur, le bas du cadre constituant même souvent son "sol". Il occupe la majorité de l'espace de la diction avec son texte et son décor "utile".

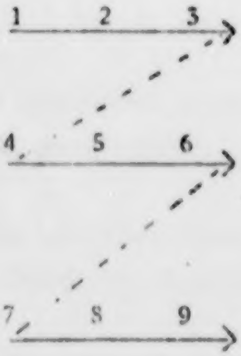
La distance destinataire - actant est ici invariable et elle est capitale dans l'acte de lecture - Autant que le cadre, elle est un élément de repérage, de reconnaissance, propice à l'intégration. La conjonction répétée de deux éléments invariables, cadre et plan, contribue puissamment à l'intégration du destinataire. Etant donné l'extrême variété des décors, des actants et des situations des récits de B.D., il est nécessaire d'établir des codes indépendants du signifié. Ainsi, le cadre et le plan peuvent se permettre de rester invariables.

2. Les cadres invariables et plans variables

Modèle II



Lecture



Le cinéma a joué un grand rôle dans les variations de plans utilisés dans la bande dessinée.

Notre modèle II est organisé du point de vue de la chaîne des cadres selon le même principe que le modèle I. Il s'agit d'une bande américaine de Foster publiée avant guerre, Prince Valiant.

Les cadres sont exactement similaires et les "lignes" régulières. Dans le recueil de Foster, on peut noter une relative variation des cadres, mais de page à page. Dans l'ensemble, il y a pour chaque page le choix d'un cadre, et l'auteur s'y tient pour la page entière. Notre principe d'invariabilité reste à peu près valable pour la séquence page de même que ce qui s'y rattache du point de vue logique et idéologique dans le phénomème du lecture (fonction phatique, intégration, lecture standard...)

Par contre, six variations de plan d'une image à l'autre apparaissent sur cette page. Est-ce l'influence de l'explosion du cinéma en Amérique entre les deux guerres? Ce n'est sûrement pas par hasard!

Sur le plan de la lecture

La lecture devient plus hasardeuse. La variation du rapport de distance accentue la coupure d'une image à l'autre, et si le lecteur ne trouve pas immédiatement le principe logique de cette variation, l'espace métaphorique devient contradictoire et métaphorique. Le lecteur perd donc de l'intérêt et le phénomème de rejet joue.

Mais cette variabilité du plan n'est pas incohérente ni gratuite, et pose de nouvelles normes plus liées aux signifiés de chaque récit particulier.

La fabrication de l'image devient plus "créatrice" parce que plus libre, et plus empirique aussi. La variabilité du modèle cinématographique du plan apparaît comme un "effet de style".

Elle est aussi "effet de sens", puisque la façon de montrer un récit de bande dessinée est le récit lui-même.

La lecture du destinataire obéit ici à une double mouvement:

- horizontal où il suit le faire de l'actant dans la chaîne du récit;

- vertical où son rapport de distance avec l'actant varie à chaque image.

L'habitude du cinéma et de la bande dessinée réorganise une lecture où, autant qu'au modèle I, l'intégration peut jouer.

3. Les cadres et plans variables

Sur le plan technique et logique, le modèle II n'est pas satisfaisant (alors que le modèle I était très cohérent puisqu'il équilibrait parfaitement le rapport cadre/plan).

Montrer dans deux cadres identiques une main en très gros plan et un ensemble panoramique implique un tassement ou une extension excessive du dessin et une gigantesque varialibité du rapport de distance précédemment décrit. La seule façon de pondérer ce phénomène est de faire varier la taille des cadres eux-mêmes.

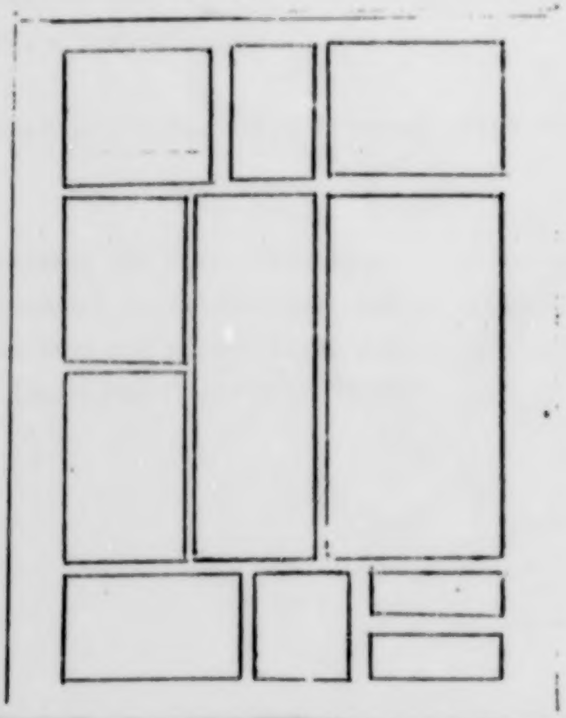
Ainsi non seulement chaque plan, mais chaque cadre, est adapté au signifié de l'espace métaphorique.

La loi générale est la suivante:

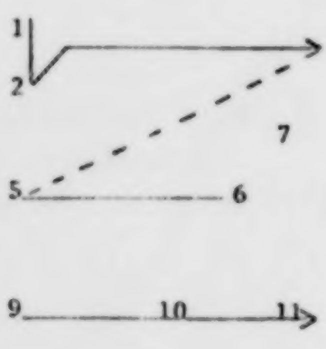
gros plan ⟶ petit cadre
plan d'ensemble ⟶ grand cadre

C'est ce que nous constatons dans la page du modèle III d'un même auteur, Hergé, dont l'oeuvre s'étend sur plus de quarante ans.

Modèle III



Lecture



Nous ne pouvons plus parler de page type puisque la taille des cadres et le choix des plans sont à présent directement liés au signifié de l'image.

Nous devons noter ici une première différence avec les deux modèles précédents -

- La lecture régulière est bouleversée

- La règle générale (de gauche à droite et de haut en bas) est maintenue, mais elle intervient non plus d'une "ligne" à l'autre mais d'une image à l'autre.

- Le parcours de lecture qui apparaît dans cette page est plus complexe que celui des deux premiers modèles -Hergé reste quand même très modéré et assez conservateur dans sa conception de la page. Des variations du cadre apparaissent plus fréquemment chez certains auteurs - qu'il sont parfois obligés de flécher le parcours de lecture - Les lecteurs habitués s'y plaisent mais les autres sont portés à rejeter la bande dessinée.

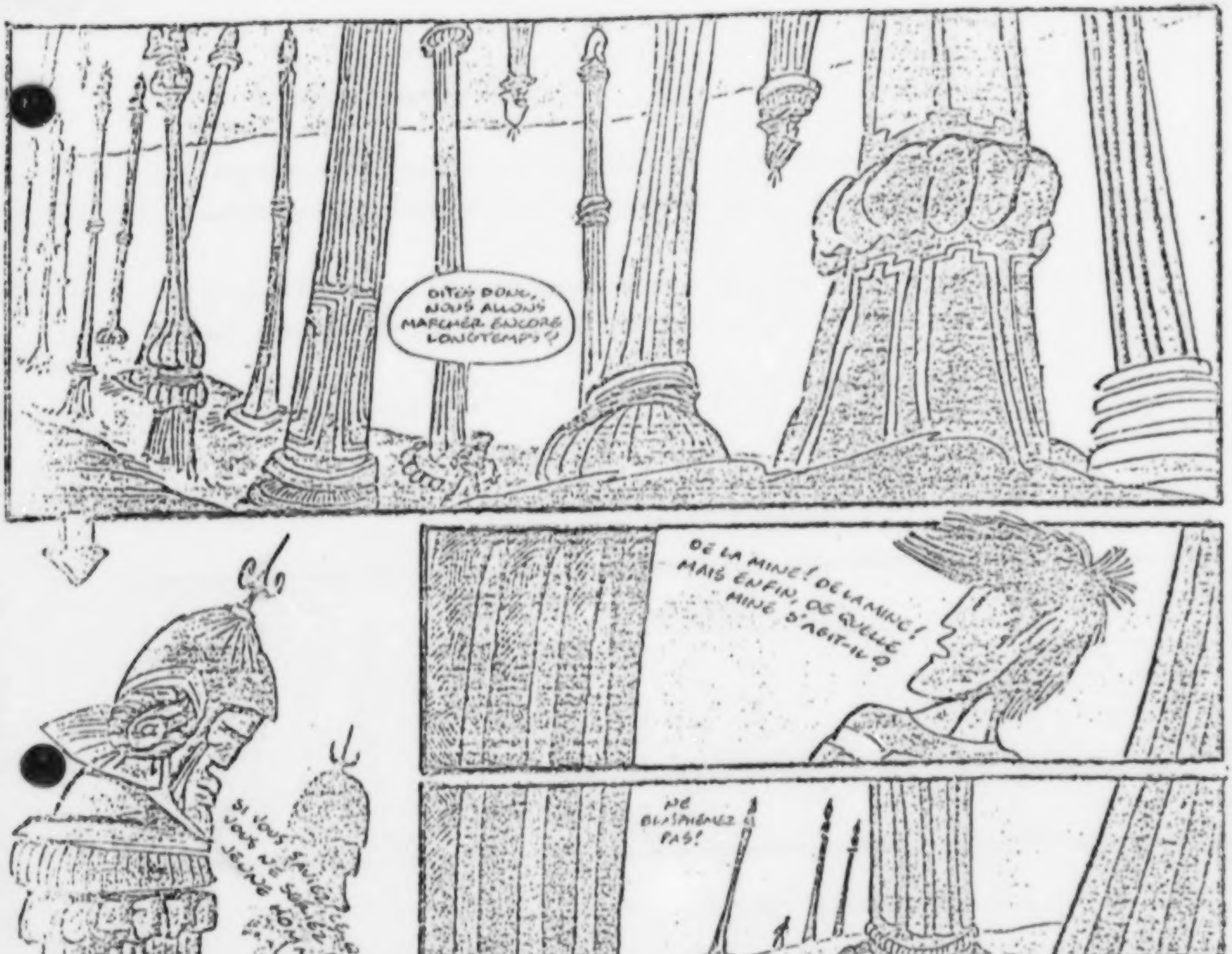
- La lecture ne s'appuie plus sur des constantes repérant aisément l'espace métaphorique -

- Dans le mécanisme d'intégration, les signifiés (actants et récits) vont prendre une place prépondérante.

- La crédibilité de l'espace sera davantage liée à la crédibilité du récit.

Les bandes dessinées les plus intéressantes ne sont-elles pas celles qui ne recherchent aucunement la crédibilité, qui se moquent du vraisemblable et qui utilisent au maximum les possibilités contradictoires de cette extraordinaire "écriture"? (voir pages suivantes 46-47).

Derib, Yakari et le Grizzly, Casterman, 1979, p. 7


DITES DONC, NOUS ALLONS MARCHER ENCORE LONGTEMPS ?
DE LA MINE ! DE LA MINE ! MAIS ENFIN, DE QUELLE MINE S'AGIT-IL ?
NE BLASPHÉMEZ PAS !
OH ! REGARDE !
JE VOIS.
J'AI RAREMENT VU AUTANT DE GARDES-COLONNES ENCADRER UN SEUL PRISONNIER...
OUAIS ! ÇA DOIT ÊTRE IMPORTANT !

Le langage cinématographique

Les nombreuses variations du mode de lecture sont aussi dues à la suite cahotique des différents plans inspirés du cinéma.

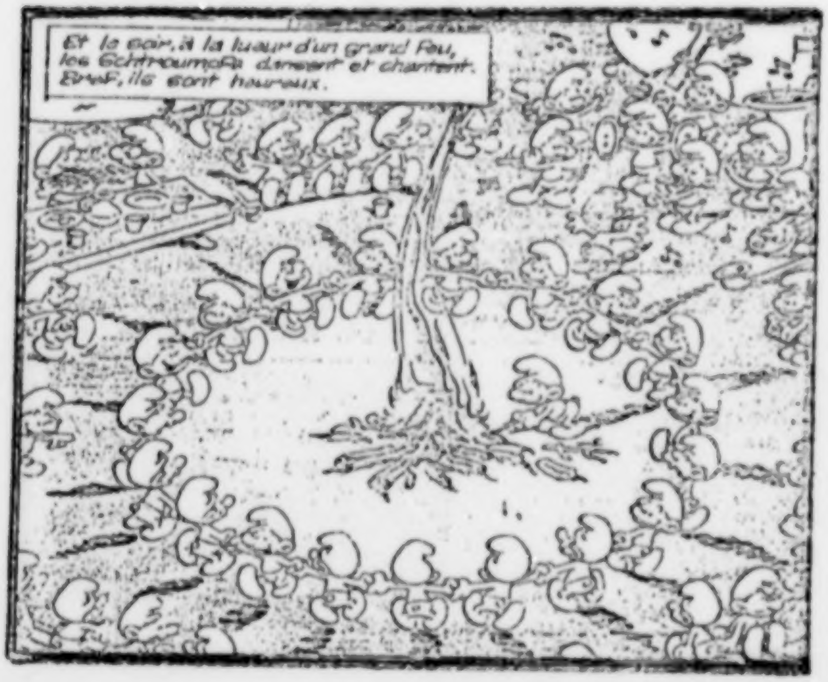
Nous définissons le plan comme le point de vue selon lequel l'image est représentée par le spectateur.

Les divers plans sont:

le plan très général: vaste paysage où l'on ne peut distinguer nettement les personnages

PEYO. Schtroumpfettes, album no 3, p. 3

le plan général: cadre la totalité d'une scène dans un décor qui lui est bien spécifique



PEYO. La Schtroumpfette, Album No 3, p. 4.

le plan moyen: présente les personnages vus des pieds à la tête. On voit entièrement les actions et gestes de ces personnages.

PEYO. La Schtroumpfette, Album No 3, p. 3.

Plan américain présente les personnages à mi-cuisse et laisse un supplément d'espace pour un plus long texte.

PEYO. La Schtroumpfette, No 3, p. 3.

Plan rapproché présente les personnages de la taille en montant et permet de donner au visage une expression particulière.

PEYO. Schtroumpf vert et vert Schtroumpf, Album No 9, p. 7.

Gros plan montre la tête des personnag[es] et permet de scruter la pensée du locuteur.

Gros plan
album no 3, p. 3

PEYO. La Schtroumpfette, No 3, p. 3.

. Très gros plan illustre un détail d'un visage ou d'un objet ayant force d'expression et valeur de dramatisation.

FRED. Philémon, L'Ane en Atoll, p. 42.

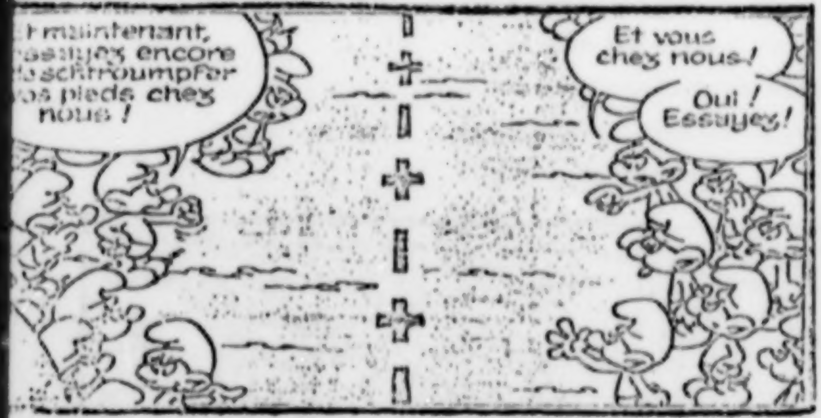
Tibet, Ric Hochet, L'ennemi à travers les siècles idem, p. 9

← insert se présente comme un grossissement servant à maintenir ou à rétablir la communication, un ajout d'éléments étrangers

Tibet, Ric Hochet, idem, p. 6.

Angles de la caméra

L'image varie selon la position de l'objectif de la caméra ou de l'oeil du dessinateur par rapport à l'objet. Différents angles de prise de vue sont possibles. En voici quelques-uns:



Peyo, Schtroumpfs, p. 19, Album No 9.

normal correspond au champ de vision d'une personne debout. Le spectateur/lecteur se situe au même niveau que le personnage de l'action.

Peyo, Schtroumpfs, p. 27, Album No 9.

La plongée nous fait voir l'oeil du lecteur (caméra) au-dessus de la scène. Elle produit un effet d'écrasement physique et psychologique.

Franquin, Gaston et le Marsupilami, p. 6

La contre-plongée situe l'oeil du lecteur au-dessous de la scène. Elle crée un effet de grandeur, une attitude triomphante ou menaçante...

champ/contre-champ indique le personnage vu de face
puis successivement vu de dos, allant vers
la droite puis vers la gauche dans un angle de
180^{o}. Ca produit un effet comique, de suspense,
de surprise; attire l'attention; frappe le sens
logique du lecteur.

Tibet, Ric Hochet, <u>idem</u>, p. 3

Tibet, <u>Ric Hochet</u>, <u>idem</u>,
p. 23

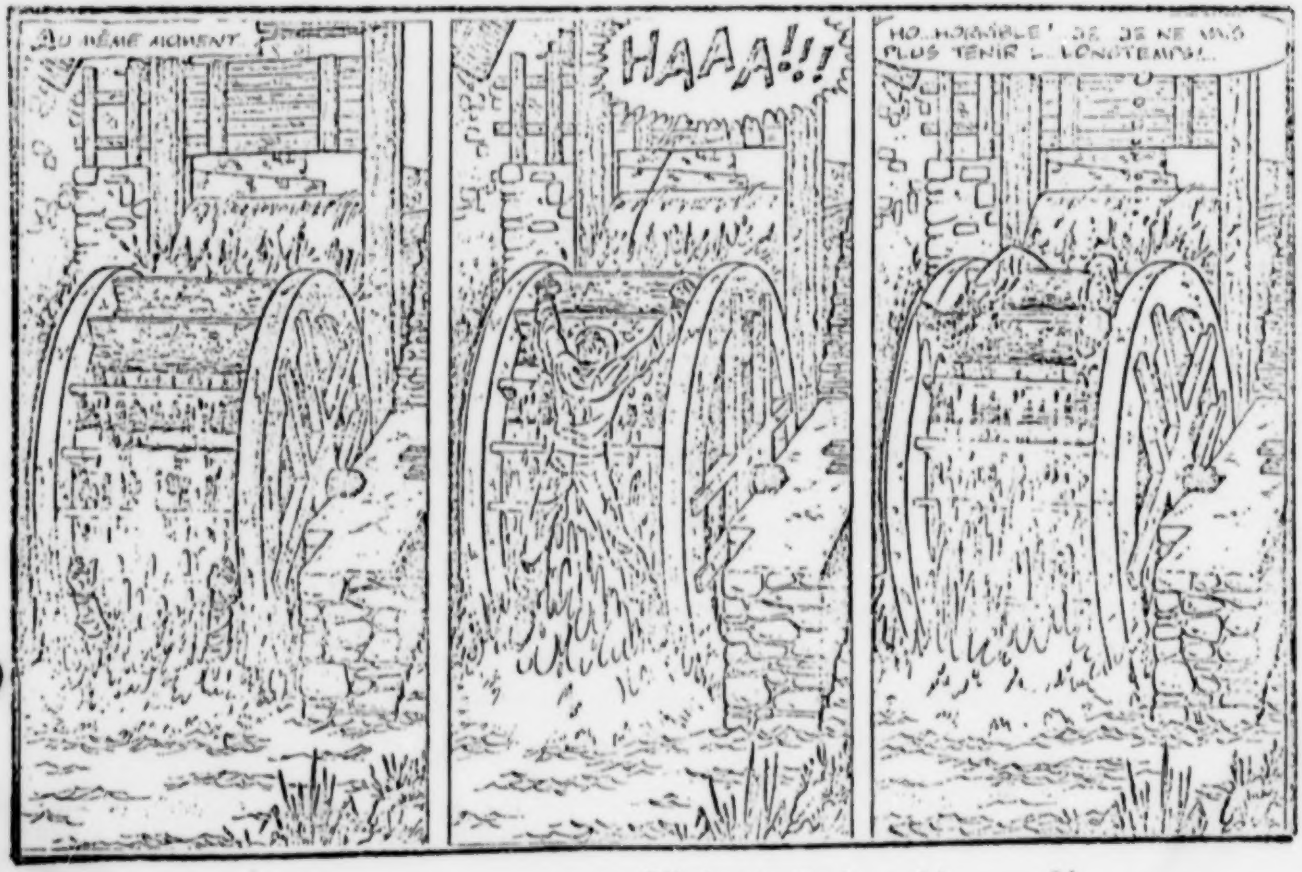
<u>oblique</u> qui coïncide avec la diagonale. Elle
donne l'effet d'un malaise, d'un déséquilibre.

Mouvements de caméra:

Panoramique horizontal indique le déplacement de gauche à droite de la caméra tout en demeurant sur place.

Franquin, Gaston, idem, p. 6

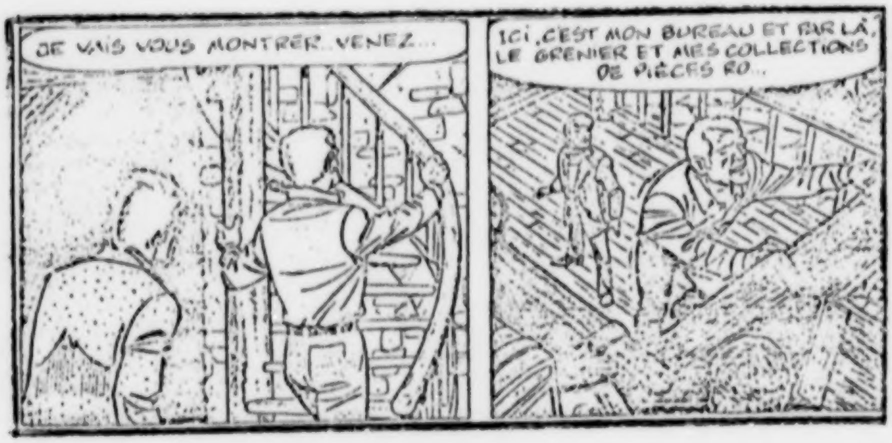
Panoramique vertical indique le déplacement de haut en bas ou de bas en haut tout en restant sur place



Travelling   En bande dessinée, il se traduit par une suite de plans successifs, généralement dans des cadres de même taille afin d'accentuer l'impression de déplacement.

Franquin, idem p. 15

Travelling horizontal: au sol, la caméra se déplace comme sur des rails; accentue l'impression de déplacement



Tibet, Ric Hochet, idem p. 23

Travelling vertical: en prise de vue aérienne, la caméra suit comme dans une échelle.

Le travelling de haut en bas donne l'effet d'un rapprochement, celui de bas en haut, l'éloignement.

Travelling avant: au sol, la caméra avance avec les personnages, rapproche ces derniers vus de dos.

Gaston et le Marsupilami, p. 6

Travelling arrière: au sol, la caméra recule avec les personnages, éloigne ceux-ci vus de face

Greg, Achille Talon, Ma vie à moi, p. 32

Zoom-in est le rapprochement d'un personnage (d'un objet) par rapport à l'image précédente, accentue l'importance d'un détail; donne un surplus d'expressivité.

Fred, Philémon et l'Ane en Atoll, p. 8.

Zoom-in et zoom-out

Zoom-out est l'éloignement d'un personnage (d'un objet) par rapport à la case précédente, laisse voir une plus large portion d'espace.

LA CLASSIFICATION DES STYLES DU DESSIN

A. Réaliste

1. L'école des illustrateurs (travail à la plume)

Foster, Harold —> Prince Vaillant
Raymond, Alex —> Flesh Gordon
Morris —> Lucky Luke

2. L'école impressionniste (peint la réalité telle que vue, décompose la lumière)

Caniff, Milton —> Steve Canyon
Einer, Will —> The Spirit

3. L'école expressionniste (travail au pinceau, suggère des choses, décompose les formes, exagère les effets ...)

Hogarth, Burke —> Tarzan
Kirby, Jack —> Captain America
Gould, Chester —> Dick Tracy
Tibet —> Ric Hochet

B. Caricatural

1. Le style en O (tête plus grosse que le corps, style propre, précis, calculé, limité)

Disney, Walt —> Mickey Mouse
Uderzo, Albert —> Astérix
Peyo —> Schtroumpfs
Schulz, Charles —> Peanuts
Roba, Jean —> Boule et Bill

2. Le style angulaire (très nerveux, irrégulier, très personnel; dessinateur doué, autodidacte)

Franquin, André ⟶ Gaston Lagaffe
Tabary ⟶ Iznogoud
Fred ⟶ Philémon
Fournier ⟶ Spirou et Fantasio

C. Réaliste et caricatural

Hergé ⟶ Tintin
Capp, Al ⟶ Li'l Abner

Fiche d'apprentissage

Voici donc comment se crée une bande dessinée

Assis devant sa ____________________, le dessinateur rêve d'abord à une histoire qu'il pourrait illustrer. Son héros entreprend une aventure; ses exploits comme ses paroles sont bientôt rédigés en un ____________________ qu'il faudra ensuite diviser en scènes, chacune correspondant à une image: c'est l'étape du ____________________.

Chaque image ou ____________________ occupe une ____________________ plus ou moins longue, délimitée par le trait noir du ____________________. Le ____________________ varie avec l'importance de l'image et le cadrage qui a été prévu dans le scénario. On peut trouver une ou plusieurs cases dans une ____________________; toutefois ce nombre dépasse rarement quatre. Chaque image est isolée des autres par une ____________________ indiquant qu'un certain temps les sépare. Une feuille complète de bandes se nomme une ____________________, tout comme la table sur laquelle travaille le dessinateur.

Ce dernier trace d'abord une ____________________ de chaque case, figurant le décor, les personnages et les ____________________ qui contiendront les paroles. Ensuite, il travaille au net sur une planche généralement quatre fois plus grande que la feuille imprimée. Les personnages se découpent alors en couleurs vives ou même parfois en __________ ____ _____, silhouettes noires sur un fond clair. L'une après l'autre, les cases s'alignent; elle se chargent souvent d'____________________, pour suggérer les bruits qui accompagnent l'action; parfois ce sont les ballons qui portent des ____________________, sortes de signes représentant surtout des sentiments violents. Le pinceau du dessinateur ajoute des ____________________ ici et là, créant des ombres et des effets de profondeur. Si elle est suffisamment développée, ses planches seront reliées en un ____________________ qu'on dévorera des yeux.

Voici donc comment se crée une bande dessinée

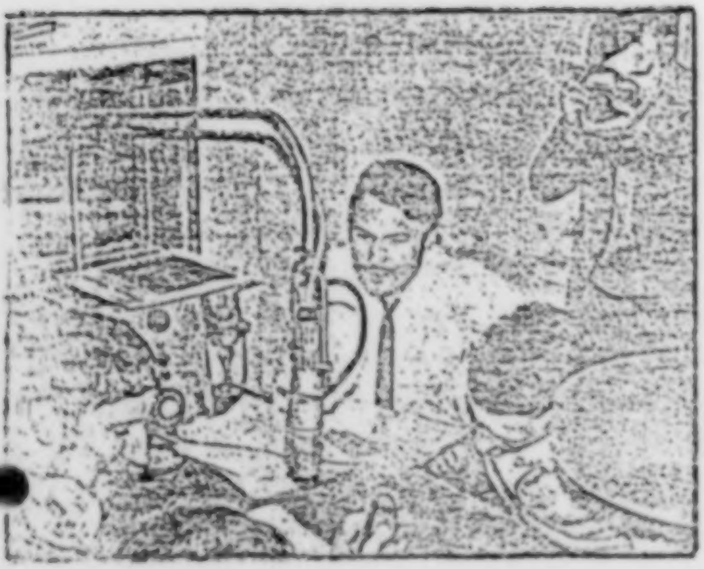
Assis devant sa planche, le dessinateur songe d'abord à une histoire qu'il pourrait illustrer. Son héros entreprend une aventure; ses exploits comme ses paroles sont bientôt rédigés en un scénario qu'il faudra ensuite diviser en scènes, chacune correspondant à une image: c'est l'étape du découpage.

Chaque image ou vignette occupe une case plus ou moins longue, délimitée par le trait noir du cadre. Le format varie avec l'importance de l'image et le cadrage qui a été prévu dans le scénario. On peut trouver une ou plusieurs cases dans une bande; toutefois ce nombre dépasse rarement quatre. Chaque image est isolée des autres par une marge indiquant qu'un certain temps les sépare. Une feuille complète de bandes se nomme une planche, tout comme la table sur laquelle travaille le dessinateur.

Ce dernier trace d'abord une esquisse de chaque case, figurant le décor, les personnages et les ballons qui contiendront les paroles. Ensuite, il travaille au net sur une planche généralement quatre fois plus grande que la feuille imprimée. Les personnages se découpent alors en couleurs vives ou même parfois en contre-jour silhouettes noires sur un fond clair. L'une après l'autre, les cases s'alignent; elles se chargent souvent d'onomatopées, pour suggérer les bruits qui accompagnent l'action; parfois ce sont les ballons qui portent des idéogrammes, sortes de signes représentant surtout des sentiments violents. Le pinceau du dessinateur ajoute des hachures ici et là, créant des ombres et des effets de profondeur.

Ainsi l'histoire prend forme, entrecoupée de commentaires écrits sur des cartouches ou de quelques images de rappel évoquant un fait passé. Si elle est suffisamment développée, ses planches seront reliées en un album qu'on dévorera des yeux.

le scénario



Le scénariste confie au micro ses "secrets de fabrication": André-Paul Duchâteau explique, lors d'une interview à la radio, le mécanisme d'une aventure idéale de Ric Hochet ...

Le scénario s'établit en plusieurs étapes. La grande erreur des débuts, c'est presque toujours de se lancer sans préparation dans la "grande" aventure ... en désignant hâtivement et sans savoir où l'on va, les deux ou trois premières pages. Comme on n'a pas la moindre idée de ce qui va arriver ensuite, on indique fièrement "à suivre" ... et on en reste généralement là.

Or, non. Comme un roman, et même comme la plus simple des compositions scolaires, le scénario exige un plan.

Il faut évidemment, d'abord, l'idée. Elle doit être très simple et pouvoir se résumer en un maximum de dix lignes dactylographiées. Cette

idée "de base" (nous la supposerons tout à fait originale et inédite) sera "nourrie" par les mêmes éléments qui feraient un bon film. Il y a le caractère du héros, ses spécialités morales ou physiques; il y a ses compères, son entourage. Il y a en face l'adversaire, lui aussi doté d'une "nature" qu'il faut exploiter, mettre en valeur. Il y a l'enjeu (ça va du trésor à l'invention secrète, de l'animal rare au bijou volé, et à d'autres idées de préférence un peu plus nouvelles), et surtout, le cadre (géographique, pays, ville, campagne, planète ...).

Les péripéties - et donc, l'intérêt - naîtront du bon usage de ces ingrédients, qui devront être placés à bon escient. Or, pour bien les placer - sans que jamais, on ne s'égare, on ne perde le fil conducteur de l'idée de base - il faut posséder l'ensemble de l'histoire, bien clairement. On obtiendra d'abord, avec tout cela, une sorte de conte, de nouvelle, qui va tenir en trois ou quatre pages. C'est ce texte (accompagné des dix lignes mentionnées plus haut) le synopsis qui sera soumis à la rédaction du journal où l'on se propose de travailler. Par la suite, ce scénario sera "découpé". On devra en effet, selon le cas, en prévoir la narration en une histoire complète (de 4 à 12 pages ...), en un futur album "léger" de 30 pages, ou carrément en 44 ou 46 pages comme les grandes séries. Il faut équilibrer.

On écrit donc une nouvelle fois l'histoire, mais page par page. La présentation devient celle d'un film: sur chaque page dactylographiée, on établit trois colonnes. A gauche, la première indique (selon un code qui est souvent personnel au scénariste, et convenu avec le dessinateur s'il s'agit d'un travail en duo) la position et la dimension de chaque image , dite "case".

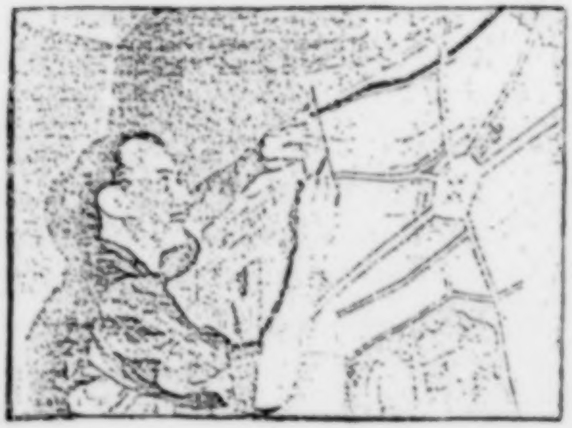
La colonne du milieu, la plus importante, porte la description de l'image à réaliser, détaille l'action, indique même des jeux de physionomie, des gestes, des mouvements. Elle décrit aussi le décor, la colonne de droite enfin contient les "dialogues", les répliques des protagonistes; on y inscrit aussi ce qu'on appelle les "récitatifs", ces courts textes explicatifs qui ne figurent pas dans les bulles ou ballons (exemples: "Peu après", "Pendant ce temps", ...)

SC[illegible]UC

IMAGE	TEXTE	
	COMMENTAIRE	DIALOGUE
Description Détail de l'action Indications: jeux de physionomies, gestes, mouvements Décor	Récitatifs	Réplique des protagonistes (héros)

le décor ET L'AUTHENTICITE DE LA DOCUMENTATION

La plantation d'un décor important ne s'improvise pas. Greg vérifie les distances sur le plan d'un village où des personnages vont devoir se poursuivre logiquement et de façon crédible.



Il arrive que le scénariste joigne quelques petits croquis, voire des éléments particuliers de documentation (notamment quand il fait appel à un objet ou un lieu qui doivent être conformes à un modèle précis).

Dans un travail en équipe, le dessinateur connaît évidemment toujours l'idée de base du scénario, mais pas nécessairement le découpage avant de devoir s'y attaquer. Certains dessinateurs tiennent à savoir exactement, d'emblée, où le scénariste les conduit, mais d'autres dessinateurs préfèrent, pour des raisons de spontanéité, faire confiance au scénariste (qui assume là une lourde responsabilité) et découvrir l'action au fur et à mesure du déroulement de l'histoire.

La grande erreur de la plupart des débutants est de commencer par dessiner des personnages, puis de "meubler" plus ou moins le restant de l'image autour d'eux.

C'est une mauvaise habitude. Il faut que vos personnages paraissent se déplacer dans leur décor, exactement comme des acteurs de cinéma ou des personnages photographiés dans un cadre normal.

Au moment de composer chaque image, on "placera" donc les éléments en bonne place: selon le scénario, il faudra montrer le personnage DANS tel ou tel décor. On esquisse les "masses": en quelques traits, les volumes (meubles, maisons, buissons, ...), on détermine la ligne du sol, et la perspective. Quand c'est fait, on "place" le ou les personnages dans l'image, en proportion.

C'est à ce moment qu'il faut vérifier: le personnage est-il de bonne taille? Sera-t-il dans l'ombre (d'un arbre par exemple) ou non? (Demandez-vous où est le soleil, d'où vient la lumière). Peut-il SE SERVIR de ce qu'on aperçoit à sa portée (une faute fréquente: la poignée d'une porte, vue dans le décor, n'aurait que le volume d'une allumette si le personnage devait la saisir avec la main que vous venez de lui dessiner).

Si votre personnage va, à l'image suivante, monter à cheval ou prendre place dans son auto, et qu'on voit déjà monture ou véhicule, vérifiez leurs proportions, les dimensions de la selle ou de la portière: très souvent au début, on oublie les "rapports".

Si vous devez dessiner un personnage assis sur une chaise, c'est la chaise qu'il faut dessiner d'abord, et non la "glisser" tant bien que mal sous votre bonhomme déjà installé dans le vide!

Or, pour dessiner une chaise (et n'importe quoi d'autre) il faut un modèle.

Pour la lisibilité de votre dessin, vous devrez appliquer les mêmes règles qu'on bon photographe. Placez-vous (car vous devez toujours imaginer que vous êtes à la caméra et que c'est d'un film qu'il s'agit) de manière à ce que des éléments de décor ne se gênent pas entre eux. Et ne trichons pas: ce n'est pas par des distorsions "forcées" que vous organiserez votre décor.

Evitez les "interférences": on appelle ainsi la rencontre maladroite de deux traits qui ne devraient pas se toucher. Exemple: un poteau, dans le fond de l'image, dont le contour frôle celui du nez de votre héros placé à l'avant-plan. Ou encore un élément (profil de porte, fenêtre, bras, ...) qui se confond avec le cadre de votre image.

Au moment de la mise à l'encre, essayez de donner une impression de profondeur: les éléments placés "le plus près" du lecteur peuvent bénéficier d'un trait assuré, appuyé, franc. Puis, au fur et à mesure que vous dessinez des objets ou éléments éloignés (dans l'image), obligez-vous à un tracé de plus en plus léger. De même, songez toujours à la MATIERE de ce que vous dessinez: on ne "rend" pas de la même façon un coffre-fort qu'un nuage, du sable que de la roche, de l'eau que du béton.

Quand vous dessinez un torrent, votre eau devra être plus "vivante" que si vous montrez une flaque. Si un filet de fumée se dégage d'une cheminée, cette fumée devra être plus légère que ... la cheminée elle-même!

Allez plus loin, et étudiez "l'histoire" de votre décor: ces vêtements que porte tel figurant, sont-ils vieux et chiffonnés, ou neufs et bien nets? Pourquoi cette cravate fait-elle "ficelle"?

Fait-il sec et beau, ou gris et humide? Est-ce l'été, ou l'automne? Cet arbre que voilà, correspond-il à la saison et au lieu géographique? Et d'abord savez-vous de quelle sorte d'arbre il s'agit au juste? (Si! Vous DEVEZ le savoir).

Quelle heure est-il? Dans votre histoire, à quel moment la nuit commencera-t-elle à tomber?

Le héros fait sa toilette dans la salle de bain. ur la tablette du lavabo, tous les objets usuels sont-ils à sa portée? Pensez à ce que vous

placeriez là si vous étiez le (bon) metteur en scène d'un film ... et ce qui vous ferait ricaner dans un film mal fait si vous en étiez le spectateur. Far West, Amérique du Sud, Sahara, Asie ... Où se place l'action? Lisez des bouquins sur ces contrées. Quelle végétation? Quel relief? Quelles roches allez-vous y montrer? On n'est plus au temps où, à Hollywood, on tournait tout au coin de la rue, en confondant la Chine et la Californie!

Maintenant, si vous pensez que la documentation ne vous est pas nécessaire, faites une expérience: dessinez de mémoire votre rue, avec ses trottoirs, ses réverbères ou ses plaques et poteaux. Ceux que vous voyez tous les jours. Et puis, votre dessin à la main, allez donc comparer ...

(Mieux: sans vous retourner, dessinez la partie de la pièce dans laquelle vous êtes: celle qui est derrière vous. Avec ses détails: radiateur, porte, fenêtre, tentures ... et détail par détail, vérifiez ensuite).

La couleur dans la Bande dessinée

La couleur dans la narration a un rôle tout aussi important à jouer que le ballon, le cadre, ou l'image narrative. Bien que la couleur soit souvent utilisée comme élément narratif, certains dessinateurs ont introduit avec elle des préoccupations nouvelles en matière esthétique. Ces dessinateurs ont modifié ainsi la conception dynamique de la planche, créant une continuité narrative en introduisant une atmosphère colorée déterminée ou faisant intervenir des rapports de tons.

L'usage de la couleur peut contribuer à la lisibilité, à la vraisemblance du dessin, ou à la symbolique affective de l'action racontée. La couleur introduit dans les séries dessinées une note de fantaisie et de fraîcheur que le noir et blanc ne sauraient donner.

La couleur est utile pour rendre lisible et compréhensible le graphisme de la Bande dessinée. Ainsi, les récitatifs sont colorés afin que le texte ne soit pas confondu avec celui des paroles qui figurent dans les ballons. Les motifs dessinés au premier plan de l'image sont plus sombres que le fond - ou inversement - pour qu'ils se détachent visiblement. Il arrive encore qu'un fond ne soit pas colorié avec une teinte réaliste dans le but de faire ressortir une action particulière ou un personnage important, ou bien pour éviter la monotonie d'un décor toujours identique.

La couleur est également choisie pour accentuer la vraisemblance du dessin. - Ex: le ciel est bleu, les feuilles des arbres vertes, les arbres sont gris, blanc, marron, la peau est couleur chair. - Une image de couleur réelle est plus perceptible par l'enfant parce qu'elle correspond à son environnement naturel et immédiat.

L'usage symbolique des couleurs peut relever de l'inconscient de l'artiste, d'une fantaisie de celui-ci ou déterminer par les techniques d'impression. Elles sont généralement reliées aux sentiments, créant des distances et le dynamisme.

Les constantes repérées par les psychologues et les mythologues se retrouvent dans la Bande dessinée:

- les couleurs froides (bleu, vert) ⟺ la passivité
  la froideur
  le repos
  le calme
  l'attente anxieuse
  le mystère

- les couleurs chaudes (rouge, jaune) ⟺ l'activité
  l'excitation colérique
  et agressive
  l'excitation joyeuse
  et triomphante

Les séquences de transition du récit où l'on décrit et où l'on explique sont souvent en couleurs froides tandis que les séquences d'actions surtout violentes sont en couleurs chaudes.

Pour Walt Disney, Maurise Bessy a établi une "table des couleurs":

le rouge	⟺	la colère
le marron	⟺	l'avarice
le gris pâle	⟺	la peur
le gris sombre	⟺	la dépression
le vert-gris	⟺	la supercherie
le rose	⟺	l'affection
l'orangé	⟺	l'orgueil
le bleu	⟺	le mysticisme

<u>Autres significations:</u>

Le "noir" attire le regard

Le "vert" (dans un ballon) marque la peur

Le "jaune" marque la maladie, la fièvre

L' "orangé" marque l'érotisme, la violence, le choc

Le "rouge" marque le danger, le fracas

Le "brun" marque la virilité,

Le "violet" marque l'inquiétude, la peur, le choc.

Il est intéressant de relever les couleurs employées par un auteur, s'interroger sur le rôle symbolique ou réaliste qu'elle joue et sur leurs connotations dans le récit. Il est possible de comparer cette "table de correspondances" avec celles en usage dans d'autres Bandes dessinées. Ne serait-ce pas là un jeu passionnant pour plusieurs jeunes du primaire?

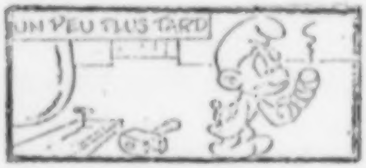
Cf. RENARD, J.B. <u>Clefs pour la Bande dessinée</u>. p. 152.

BANDE DESSINEE ET DESSIN ANIME

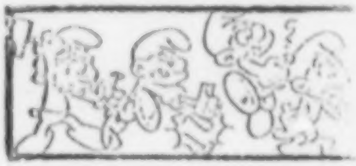
Il y a plusieurs façons de raconter une histoire. On peut la dire à ses auditeurs. On peut l'écrire, et le langage ne sera pas exactement le même. On peut en faire une bande dessinée, et la façon de raconter sera encore différente. On peut en faire un dessin animé, et c'est encore autre chose.

En bande dessinée, il suffit d'inscrire les bruits dans la case. Mais dans le dessin animé, il faut les enregistrer sur la piste sonore, et le boum d'une explosion ou celui d'un sac de pommes de terre tombant sur un plancher, ce n'est pas pareil.

Dans le dessin animé, la musique a un grand pouvoir évocateur. Les violons, et c'est une scène sentimentale. Un accord de cuivres, et c'est le suspense. Et puis, il y a les chansons. Malheureusement, il n'existe pas encore de bande dessinée avec piste sonore.



En bande dessinée, un petit texte suffit à exprimer le déroulement du temps. Dans le dessin animé, pas de textes narratifs: on les remplace par un fondu (une image se fond dans une autre) et un changement d'ambiance musicale. Toujours l'importance de la musique.



Dans le dessin animé, il ne suffit pas de montrer uniquement le début et la fin d'une action; en comptant sur le lecteur pour qu'il comprenne les mouvements intermédiaires. Tout doit être représenté; fût-ce en accéléré et de façon très sommaire.

Et puis il y a la question du rythme. Un dessin animé aux scènes trop lentes, et on s'endort sur son siège. Des scènes trop rapides, et on n'y comprend plus rien, tous les effets sont mécaniques. Il faut une harmonieuse succession de temps forts et faibles.

Bande dessinée	Dessin animé
Médium froid qui se lit	Médium chaud qui se regarde
Support matériel léger et économique: le papier	Support matériel délicat et dispendieux: la pellicule
Outils de fabrication simples et permanents: carton, encre, pinceau, plumes	Fabrication et projection spéciale et exigeante
Cadrage variable	Ecran invariable, toujours rectangulaire
Conception du mouvement codée et Kinétique	Conception du mouvement basée sur une faiblesse rétinienne: toute image est retenue 1/10 de seconde après sa disparition sur l'écran
Mouvement dessiné qu'à son début ou qu'à sa fin	Mouvements intermédiaires dessinés dans leur totalité: 24 images/seconde
Bruits visualisés graphiquement avec imagination	Bruits enregistrés sur une piste sonore
Déroulement dans le temps et dans l'espace indiqué par les récitatifs	Changements d'ambiance signalés par la trame musicale
Effets d'ordre graphique	Effets d'ordre mécanique

Le VISUEL ↓ L'image	Le TEXTUEL ↓ Les mots
Le dessin est la première chose qui nous frappe qui attire notre attention	Les mots demandent un effort de lecture exigent une connaissance élémentaire de la grammaire de la langue de la bande dessinée
La découverte de sa signification est intuitive	La découverte de leur signification est cérébrale et expérimentale
L'image est polysémique	Les mots sont monosémiques
L'image <=> symbole ⇒ signifiant + signifié	Les mots sont arbitraires et conventionnels ⇒ signifiant + signifié
Le sens de l'image s'exprime dans l'étendue (l'espace)	Le sens des mots s'exprime dans la durée (le temps)
La connaissance de l'espace est intuitive et expérimentale	La connaissance du temps est d'ordre temporel, conceptuel et aussi expérimentale

LE LIVRE ET L'ILLUSTRE

Le livre et l'illustré sont différents

- Dans leur mode d'expression;
- Dans le plaisir qu'ils procurent à l'enfant;
- Dans le rôle qu'ils jouent quant à la formation de sa personnalité.

Cependant, l'illustré ne remplace pas le livre. Les résultats de toutes les enquêtes menées sur la question semblent prouver que l'enfant aime l'un et l'autre, a besoin de l'un et de l'autre.

L'apport de l'illustré complète celui du livre

- Le texte et l'image, pour être compris et assimilés, font appel à des mécanismes psychologiques différents mais également utiles, et non exclusifs l'un de l'autre.

- Le livre demande une "application" que les enfants ne peuvent fournir que pendant un laps de temps limité: l'illustré, par sa facilité de lecture, les divertit et les repose. Il est accessible à tous, quels que soient leur niveau intellectuel et leur degré de culture.

- Un effort de réflexion ou tout au moins de disponibilité intellectuelle est nécessaire pour que l'enfant tire vraiment profit du livre; l'illustré l'instruit et le forme "par surprise" alors même qu'il est distrait, paresseux ou fatiqué.

Mais l'illustré correspond à une période transitoire de la vie et de l'intérêt de l'enfant. Il ne saurait lui suffire.

L'illustré doit conduire vers le livre

- Parce que l'attrait qu'il exerce facilite l'apprentissage de la lecture aisée.

- Parce qu'il éveille l'intérêt de l'enfant sur des sujets qui le rebuteraient, présentés autrement. Cet intérêt orientera, ensuite, vers des lectures plus ardues.

- Parce qu'il lui donne le goût, puis l'habitude d'une réaction personnelle. Toutefois, il ne faut pas oublier que l'enfant va spontanément au plus facile et a tendance à se fixer sur celui-ci.

<u>La plupart des enfants ont besoin d'être aidés dans ce passage de l'illustré au livre</u>

C'est le rôle des parents et des éducateurs scolaires et extra-scolaires de faciliter ce passage.

- En les préparant à "bien choisir" leurs journaux, c'est-à-dire ceux qui sont non seulement une distraction, mais aussi une éducation de leur esprit et de leur coeur;

- En les aidant à "bien lire" leur journal, ce qui sera une formation de leur jugement et de leur goût;

- En mettant à leur portée les livres susceptibles de les intéresser et de les distraire.

(Extrait de "Tout sur la presse enfantine", page 120).

Les personnages

L'étude du héros fait partie de ce qu'on pourrait appeler le domaine d'une rhétorique du personnage, domaine fortement tributaire des contraintes idéologiques et des filtres culturels.

Le héros est celui dont on nous raconte des aventures, qui suit sa voie malgré les difficultés, qui est là, sans arrêt sous nos yeux.

Le héros de B.D. conserve un certain nombre de traits distinctifs. Il est entouré d'amis, se heurte à des ennemis puissants mais il sort habituellement vainqueur avec la "grâce". Il ne peut vivre qu'en dehors de la société pour réussir sa tâche. Ordinairement, il fuit le mariage et recherche les métiers indépendants ou susceptibles de lui laisser toutes facilités de manoeuvre.

Certaines B.D. mettent en scène des anti-héros qui sont des personnages possédant des défauts compatibles avec les qualités du héros traditionnel.

Le héros du récit merveilleux est ordinairement le personnage qui souffre directement de l'action de l'agresseur au moment où se noue l'intrigue, qui accepte de réparer un malheur ou de répondre au besoin d'une autre personne.

Le héros asocial qui, se disjoignant de la communauté, apparaît comme l'agent grâce à qui se produit le renversement de la situation, comme le médiateur personnalisé entre la situation avant et la situation après.

Le rôle du héros, en tant qu'individu qui se détache de la société, consiste à se charger d'une mission avec le but de supprimer l'aliénation et de rétablir l'ordre social perturbé. Dépourvu de fonction sociale, le héros cherche à supprimer sa propre aliénation, à retrouver le principe de l'ordre dans lequel il pourrait s'intégrer. Le héros sans peur ne cherche donc pas à restaurer l'ordre social mais à trouver un ordre du monde.

Une fois parti en quête, le héros accomplit une série de performances qui, graduées d'une certaine manière, doivent aboutir à la victoire que suit l'appropriation de l'objet. Le désir constitue la raison d'être de la combativité de notre héros et de sa volonté de vaincre. Pour être vraiment héros, il doit désirer vaincre, être victorieux.

Le héros, peut être, enfin, désigné comme tel par un commentaire explicite. L'analyse devra donc repérer les endroits précis où le texte propose sa propre mise en perspective, appelle le héros "héros" et le traître "traître", présente telle ou telle action comme "bonne" ou "mauvaise", bref, se fait accompagner de tout un appareil évaluatif à fonction métalinguistique.

Ainsi dans le western. l'emploi de masques, de costumes, d'un type de marques désignant d'emblée le héros, pour qui possède la "grammaire" du genre définie par trois grandes actions:

Le SAVOIR-DIRE — le langage se caractérise par des paroles nettes ou embarassées, bredouillées ou directes.

Le SAVOIR-FAIRE — les actions sont qualifiées adroites ou maladroites, heureuses ou malheureuses, soigneuses ou bâclées.

Le SAVOIR-VIVRE — les relations entre personnages consistent dans l'art de recevoir, de se présenter, dans les attitudes grossières ou raffinées, conformes ou non conformes.

Dans le récit populaire, le héros doit souvent se faire reconnaître comme jeune pour démasquer un faux héros qui a pris place et apparaît souvent pour liquider le manque initial. La fin du récit est le lieu stratégique où l'être et le paraître des personnages coïncident. Tel héros peut être héros en permanence ou épisodiquement; il peut cumuler plusieurs rôles ou en assurer un seul ou en adosser alternativement de différents (tantôt sujet, tantôt objet ...)

Mais dans le renouveau de la B.D., les héros tendent à diminuer et être substitués par des gaffes catastrophiques vécues chez les personnages, par des situations absurdes et par des parodies du milieu socioculturel.

Les personnages sont les supports de la conservation et de la transformation du sens dans le récit. Pour renforcer l'information véhiculée par les personnages, les scénaristes-dessinateurs emploient toute une série de procédés convergents sur le plan du signifié/signifiant. Le décor participe souvent aux sentiments et aux pensées des personnages, personnage malheureux situé dans un lieu angoissant.

Des procédés stylistiques peuvent accentuer la redondance globale de l'énoncé et la prévisibilité du récit, donc la détermination des personnages, tels

a) les descriptions du physique, du vêtement
b) les adjuvants du personnages ne sont bien souvent que la concrétisation de certaines de ses qualités psychologiques, morales ou physiques;
c) la référence à certaines histoires connues fonctionne comme une restriction du champ de la liberté des personnages, comme une prédétermination de leur destin.

<u>L'habitat des héros</u>

1. Dans la B.D. on exprime parfois la personnalité d'un héros au travers de ses biens.

2. En général, le train de vie, les voitures et l'habitat du héros nous font voir que les héros sont à l'aise.

3. Spirou et Tintin, avant d'habiter de riches demeures comme un château ou une villa, occupaient des appartements plus modestes, dans des quartiers populaires.
   cf. Tintin, rue du Labrador ...

4. Parce que les héros sont courageux et honnêtes, ils sont récompensés et ont droit aux promotions sociales.
   cf. Les échanges de voitures plus puissantes et plus modernes: Ric Hochet passe de la M.G. à la Porsche, Gil Jourdan escalade la gamme des Renault.

5. La plupart des héros vivent dans un cadre vert, près de la nature; à la campagne ou dans des quartiers résidentiels (villa) avec espaces verts. Un milieu aéré, sain et agréable ... qui dénote un certain bien-être matériel.

6. Un chauvinisme très "français" de la propriété privée avec clôture, barrières, haies ou murs.
   cf. Talon et son voisin Lefuneste dont les visites sont de véritables violations de territoire qui entraînent des conflits, de la violence ... comme si le sentiment de propriété était à l'origine de toute guerre.

   <u>Exemple:</u> Une B.D. exploitant admirablement ce thème: Marc Lebut et son voisin (casse-pieds professionnel). Fait à remarquer: c'est Marc Lebut, et non le voisin encombrant qui est le héros et qui donne son nom à la série. Le héros est le bourreau et non la victime.

L'image de la famille dans la B.D.

1. Pour l'enfant, la famille constitue sa première expérience affective et sociale. Un milieu psychologique qui met en place des rapports complexes d'affection, de dépendance, de rivalité et de révolte ... que chacun ressent différemment selon sa position. Les sentiments intériorisés par l'enfant contribueront à forger sa personnalité.

2. Dans la B.D. on accorde à la famille une place de choix: elle intervient comme toile de fond, mais aussi comme moteur de l'intrigue.

3. Dans la B.D. traditionnelle l'unité familiale est respectée et même idéalisée:

   - Aucun conflit sérieux: pas de dispute, le divorce n'existe pas, l'adultère encore moins.

   - Les relations sexuelles ne sont pas effleurées, donc pas de complexe d'Oedipe.

   - Les parents ont toujours raison, les enfants toujours tort. La famille garantit amour et sécurité, mais exige obéissance et respect de l'autorité. Les parents n'hésitent pas à recourir à la "fessée" pour faire respecter l'ordre.

4. La mère = l'artisane principale de l'unité familiale. Elle est encore très rattachée à l'entretien de la maison, à la préparation des repas ...

La libération de la femme

1. Dans la majorité des situations narratives, la femme ne sert que de "faire-valoir" au héros masculin.

2. Le seul moyen de manifester son caractère, sa personnalité ou son originalité, c'est par des traits négatifs, des défauts venant de préjugés masculins.
   Exemple: Bobette et Lucie utilisent comme arme psychologique leur tempérament capricieux et leur coquetterie.
   La Castafiore est susceptible et snob.
   Seccotine est une chipie, conduit mal son auto ...

3. Dans les B.D. réalistes on renforce le mythe de la "nature féminine" sensible, faible, dépendante ...

4. C'est en exerçant une fonction sociale que la femme a commencé son émancipation et sa libération.
   Exemple: Natacha est hôtesse de l'air
   - Sa vie est un défi par ses perpétuels voyages.
   - Son métier la rend indépendante des liens matrimoniaux, des devoirs domestiques ...
   - Sa féminité demeure conventionnelle, à l'image de la "femme-objet": fragilité, charme, élégance, gentillesse, un brin d'érotisme.

   Exemple: Yoko Tsuno est électronicienne.
   - Un atout important, c'est que son charme dépend plus de ses qualifications techniques et intellectuelles.
   - De plus, elle se débrouille sans l'aide d'aucun homme. (Ce qui n'est pas le cas pour Natacha).

Deux modèles de femmes libérées

A) Laureline, compagne de Valérian, agent spatio-temporel (P. Christin et J.-C. Mézières)

C'est encore l'homme qui commande, qui a les responsabilités et les honneurs; mais il n'est plus le plus fort, ni le plus intelligent. Au contraire, Laureline sera plus perspicace, plus sensible, plus entreprenante. Capricieuse, elle sera plus libre et moins aliénée sur le plan sentimental. Elle taquinera même la jalousie de Valérian.

cf. Le pays sans Etoile dont le thème principal est la guerre entre les sexes. Le destin des hommes d'une étrange planète est celui réservé aux femmes de la planète Terre. Le lecteur est amené à réfléchir sur une situation, sur l'exploitation d'un sexe par l'autre.

B) Chinook, compagne du trappeur Buddy Longway (Derib).

C'est l'histoire d'un trappeur blanc et d'une Indienne: leur rencontre, leur mariage, la naissance de leur enfant ...

Un schéma classique du couple et de la famille, mais libéré des tabous de la sexualité.

- La procréation n'est pas le seul but des relations sexuelles; le plaisir y occupe une belle place ... surtout pour la femme.

- Buddy et Chinook nous sont montrés nus, la sexualité est traitée avec franchise et beaucoup de sensibilité poétique.

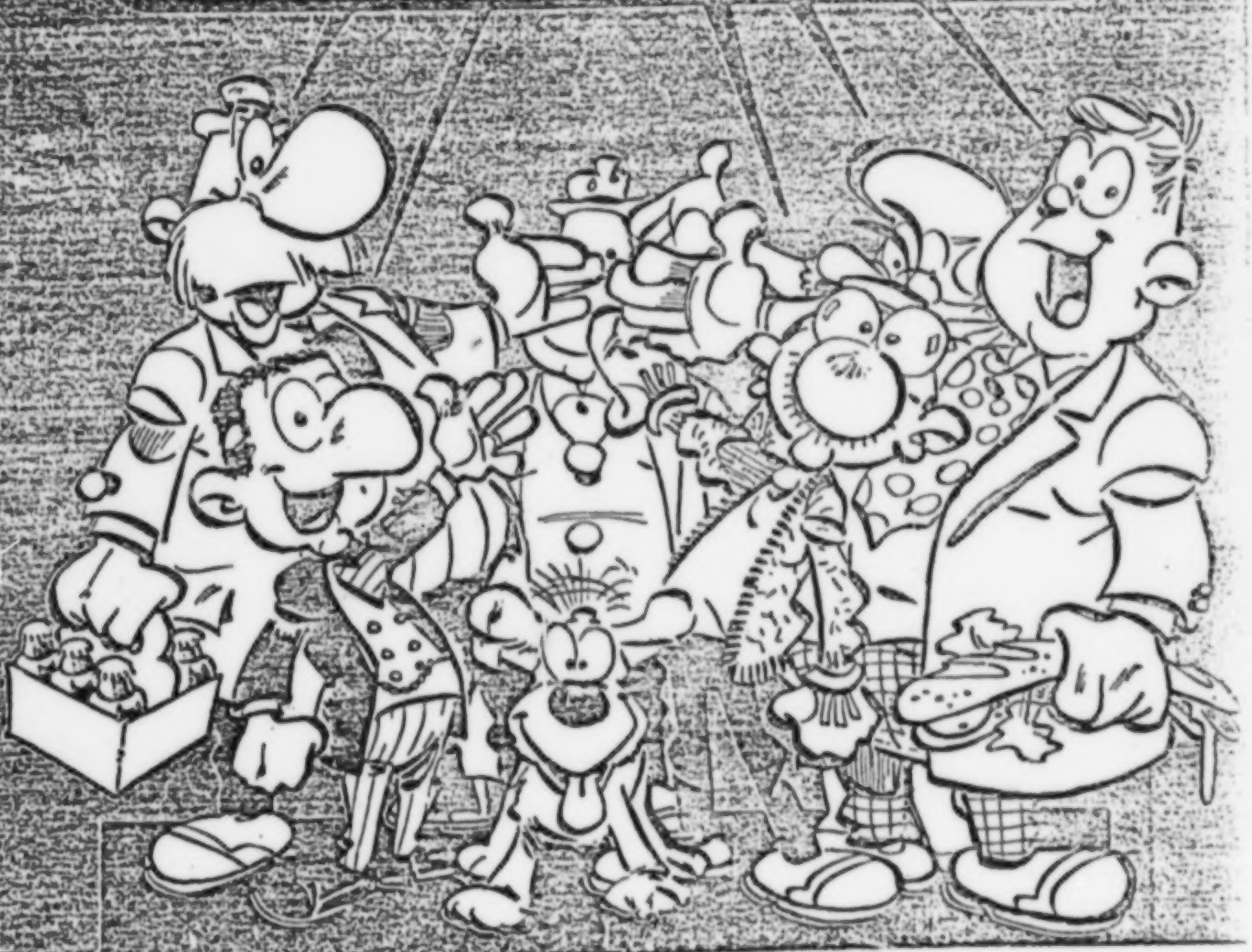
- Chinook n'est pas une mère de famille asexuée, mais une femme heureuse, épanouie et libre ... même dans le cadre familial et les liens du couple.

LA RADIO SCOLAIRE, POUR DES SITUATIONS DE L'EXPRESSION ET DE LA COMMUNICATION ORALE AU PRIMAIRE

ACTIVITÉS

E D U Q 8170201 B

LA BANDE DESSINEE, POUR UNE DIDACTIQUE DE L'EXPRESSION ET DE LA COMMUNICATION ECRITE AU PRIMAIRE



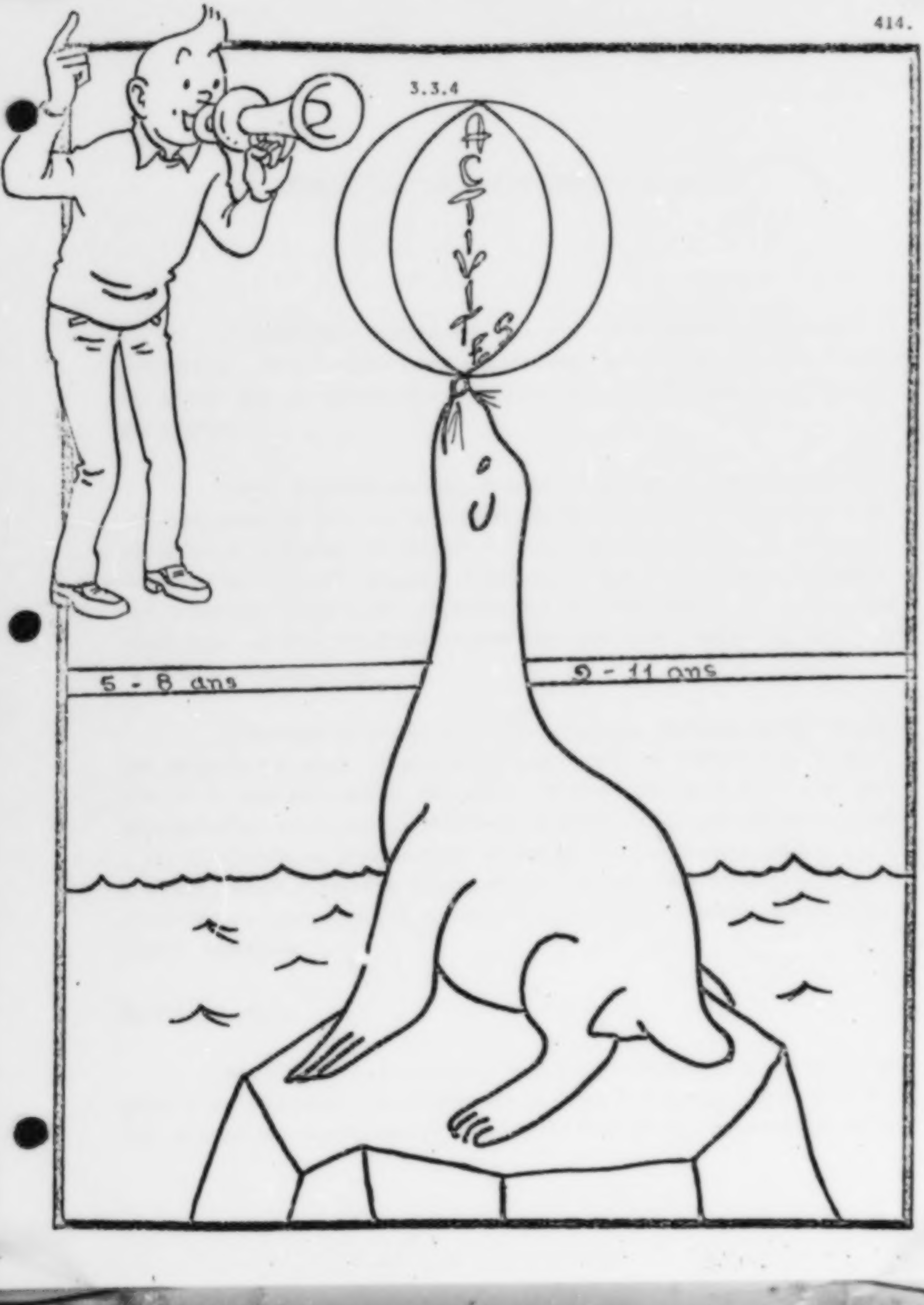
Recherche appliquée élémentaire
P.P.M.F.-Sherbrooke
Juin 1980

Chercheur: Lina Thériault

Consultant et documentaliste: Richard Langlois

CONSULTATION SUR PLACE

BIBLIOTHÈQUE ADMINISTRATIVE
G
GOUVERNEMENT


3.3.4
ACTIVITÉS
5 - 8 ans
9 - 11 ans

ORGANISATION D'UN COIN DE LECTURE AVEC LA B.D.

L'enfant doit apprendre à lire et c'est en lisant qu'on devient bon lecteur. Nous pensons que l'apprentissage est facilité lorsque l'enfant est plongé dans un environnement stimulant et qu'il est appelé à utiliser ses talents.

Créer un milieu physique favorable implique un aménagement matériel qui rende possible le regroupement de Bandes dessinées réservées à la clientèle du primaire. Un certain isolement est nécessaire pour réaliser certaines activités de lecture: entrer en contact avec l'album, réfléchir sur le message transmis par cet instrument de communication ... Le grand responsable de cette organisation peut très bien être l'enfant car c'est lui le premier bénéficiaire.

L'autogestion permet à l'enfant d'assumer les responsabilités qui accompagnent son choix. L'enseignant a pour tâche de l'aider dans la gestion de ce coin personnel et collectif. L'enfant peut participer à la programmation des activités, la définition d'objectifs, la planification du travail, l'exécution et l'évaluation. C'est par un entraînement graduel que l'enfant apprend à réaliser l'autogestion. Chacun a des talents qu'il doit utiliser au maximum dans des conditions matérielles et intellectuelles favorables, positives ...

Expérience vécue

Une dizaine de professeurs du P.P.M.F.-Sherbrooke ont organisé ce genre d'activité avec leurs élèves dès le début d'un projet, réalisé en Phase III, portant sur l'exploitation de la Bande dessinée en communication écrite.

A leur grande surprise et joie, les élèves ont participé à plein à la cueillette de documentation variée, la programmation des activités et ont réalisé avec goût le travail de lecture planifié seul ou en équipe. La majorité des élèves a demandé chaque semaine des périodes supplémentaires de lecture pour poursuivre l'exploration des Bandes dessinées déposées à un endroit précis dans la classe et parachever une activité de lecture.

Parmi les activités de lecture, nous signalons celles qui ont emballé l'ensemble des élèves:

- Lecture des Schtroumpfs et découverte des termes à substituer au mot "Schtroumpf"

- Lecture des images et perception des divers éléments du code graphique

- Lecture d'une planche et analyse de la relation image/texte

- Listing des onomatopées utilisées par un auteur et recherche de signification de chacune selon le contexte.

Depuis l'organisation du coin de lecture, les élèves se sont donnés comme mot d'ordre de respecter tout lecteur qu'il voit au coin de lecture. Ceux qui lisent en équipe veillent à ne pas décourager leurs copains environnants par le ton de la voix trop élevé. Le calme et le silence règnent davantage dans ces groupes en vue de favoriser la concentration nécessaire aux différents lecteurs.

Le goût de lire s'est accru considérablement chez ces jeunes de 9-11 ans en quelques mois. Les enseignants sont les premiers responsables de cette hausse de motivation à lire. Les diverses situations vécues autour du coin de lecture et le climat sont certes des facteurs qui ont accru le goût de lire.

Communication écrite: lecture (E) Clientèle: 5-11 ans

Objectifs	Activités	Objectivation	Techniques
Généraux:	Organiser avec les élèves un coin permanent de lecture.	Discussion autour des intérêts manifestés.	Organisation d'un coin de lecture
- Cultiver le goût de lire - Permettre à l'enfant de connaître un éventail de B.D.	Choisir avec eux les bandes dessinées intéressantes selon leur âge le sujet traité le héros connu ou/et intéressant pour ces jeunes.	Pourquoi un coin de lecture? Quelle est son importance?	Forme ⟹ matériel Contenu ⟹ documentation
- Créer un climat favorable au développement de l'habileté à lire	Déterminer avec les enfants le fonctionnement du coin de lecture.	Partage des connaissances concernant: - les albums - les auteurs - les genres - l'utilisation du coin de lecture	Règles de fonctionnement du coin de lecture.
Particuliers: Habiliter l'enfant à: - lire le message verbo-iconique	Planification des activités réalisées avec les bandes dessinées.	Brainstorming sur les activités possibles et réalisables en classe.	Façon de produire rapidement et collectivement des idées: Brainstorming
- faire des choix de lecture intéressants - comprendre la relation image/texte	Suggestions: I- Chaque jour: 1. Lecture silencieuse et/ou expressive d'une planche d'un album		
- résumer l'histoire à un ou plusieurs lecteurs.	2. Recherche de signification de la forme et du contenu d'une B.D.	Partage d'opinion sur les découvertes faites lors des lectures.	Manière d'exposer son point de vue.
	II- Chaque semaine: 1. Compte rendu de lecture 2. Présentation d'un personnage préféré ou d'une bande intéressante 3. Echange sur un auteur, une émission de T.V.	Feed-back des auditeurs suite à l'exposé.	Façon de fournir un feed-back constructeur selon le type de discours.

Le coin de lecture

Organisation matérielle

Conditions d'implantation

facile d'accès

familier à l'enfant

équipé par l'enfant et l'enseignant

Equipement

livres classifiés
rangés
exposés

fichier de documentation

tableau d'affichage, étagères

matériel utile à la posture du lecteur

espace personnel et collectif

éclairage suffisant

décoration: poster, affiche, mobiles, plantes, photos, gravures, rideaux

musique d'ambiance si nécessaire

Sélection du matériel

Récit à gag

Placid et Muzo (Arnal)
Boule et Bill (Roba)
Benoît Brisefer (Peyo)
Gaston Lagaffe (Franquin)

Récit merveilleux

Félix le Chat (Sullivan)
Schtroumpfs (Peyo)
Philémon (Fred)
Iznogoud (Tabary)

Récit d'aventures

Tintin (Hergé)
Natacha (Walthery et Gos)
Alix (Martin)
Buck Danny (Hubinon)

Récit humoristique (intellectuel)

Peanuts (Schulz)
Astérix (Goscinny et Uderzo)
Achille Talon (Greg)
Spirou et Fantasio (Franquin et Fournier)

Récit western

Lucky Luke (Morris)
Peaux-Rouges (Kresse)
Blueberry (Gir)

Récit policier

Les 4 As (Chaulet)
Gil Jourdan (Tillieux)
Dick Tracy (Gould)

Modalités de fonctionnement

Organisation du temps souple et mobile

- pour raconter des histoires
- pour lire
- pour discuter des lectures faites
- pour réaliser un projet personnel prolongeant les lectures
- pour s'enregistrer et s'écouter

Plan de travail

- lectures
- activités complémentaires

Fiches d'observation
de rendement
d'évaluation

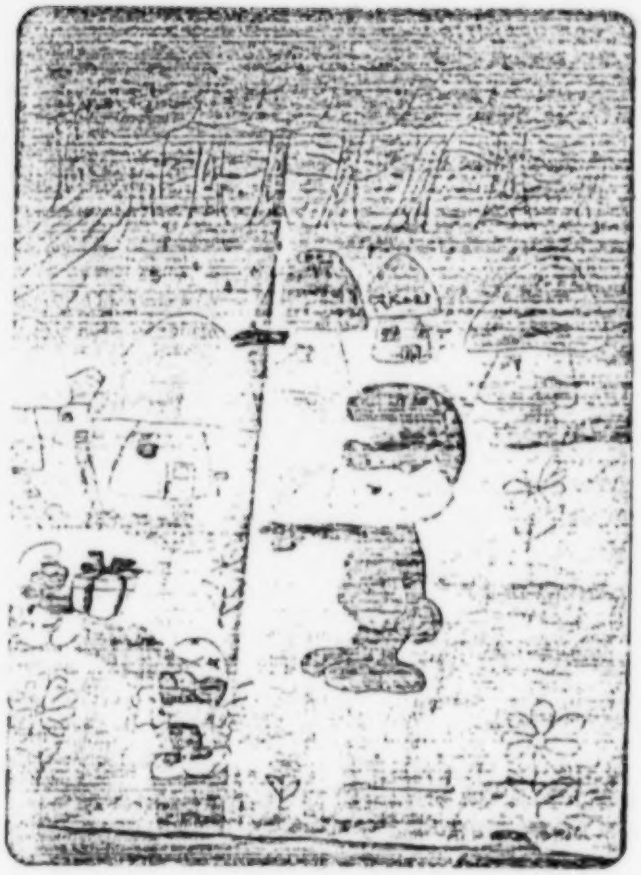
Coopérative scolaire

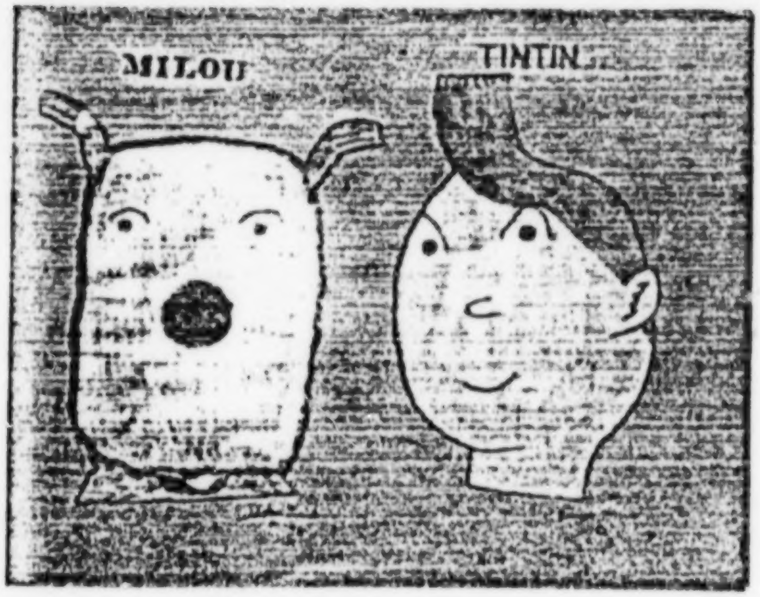
- feed-back positif et négatif
- changement à opérer
- renseignements divers

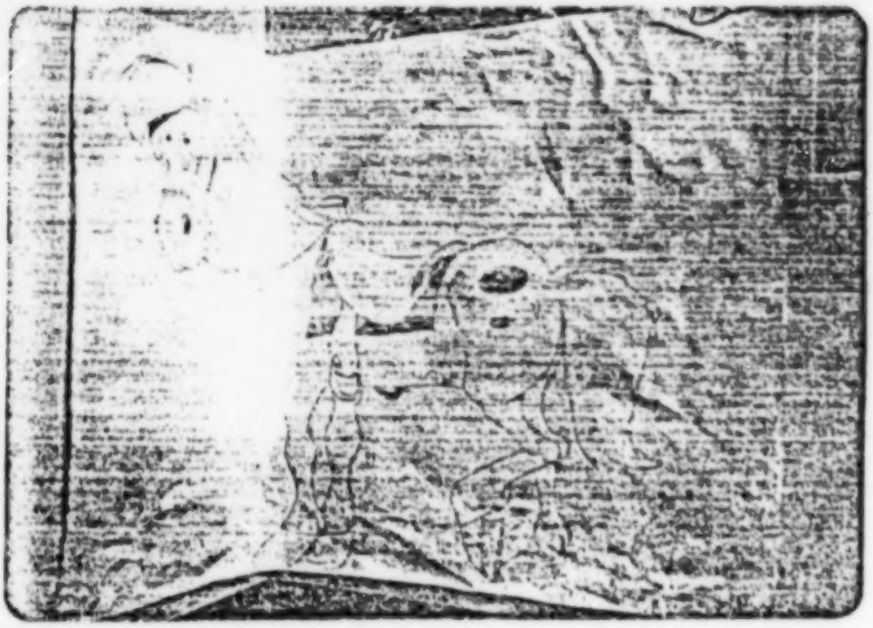
Endroit convenable: la classe

un local très fonctionnel et très accessible.

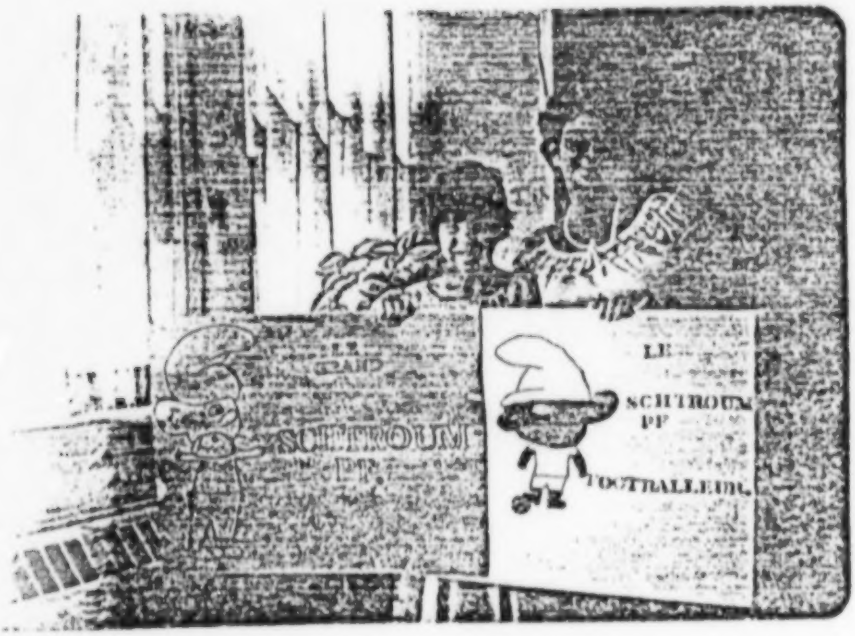
BILL




MILOU
TINTIN



(7.)



QUI SUIS-JE?.?.?.

Communication écrite: lecture

Clientèle: 9-11 ans

Objectifs

Familiariser l'enfant avec les divers albums et auteurs de Bandes dessinées.

Entretenir le goût de lire.

Développer l'observation et la perception en lecture.

Activités

Amorce:

Initier l'élève à remarquer le titre des albums,

.nommer le scénariste et/ou le dessinateur,

.identifier le(s) personnage(s) qui détermine(nt) le titre.

Activité

Suite à l'observation continue de la page frontispice des différents albums,

l'enfant peut choisir de réaliser ces fiches pour vérifier ses connaissances

ou ces fiches peuvent servir de sujet de recherche pour un enfant.

L'enfant communique le résultat de son travail à qui il veut, comme il le veut selon son intention.

Variante:

1. L'enfant pourra inventer d'autres fiches qu'il communiquera au groupe.

2. L'enfant pourra approfondir ses connaissances sur un auteur en particulier, connaissances qu'il transmettra à ses camarades.

Objectivation

Echange entre enseignant et enfants sur les informations données sur la page frontispice d'un album de B.D.

Comment distinguer le scénariste du dessinateur dans les noms cités?

Discussion sur l'illustration de la couverture:

- Identification des personnages
- Hypothèses sur le rôle de chacun dans le récit
- Lequel personnage détermine le titre?

Pourquoi?

L'enfant fait appel aux informations recueillies au cours de l'étape-observation.

L'enfant vérifie ses hypothèses en consultant le fichier documentaire.

L'enfant choisit son lecteur, en consultant si nécessaire, selon les réactions qu'il veut déclencher, le feed-back qu'il désire recevoir.

L'enfant réfléchit et décide du contenu et de la forme des nouvelles fiches.

Pour le contenu: il peut consulter les monographies d'auteurs, le fichier documentaire s'il existe

Pour la forme: il choisira de se servir de l'audio-visuel ou de tout autre moyen qui intéressera ses camarades.

JE
M'amuse
AVEC
Asterix
et
Obelix

LE PEUPLE GAULOIS

Les Gaulois sont heureux, ils vivent paisiblement dans l'abondance et la sérénité. Cependant il devient vite et souvent un peuple guerrier à la rencontre d'un peuple étranger.

- Peuple uni: tous se tiennent, s'occupent de leurs voisins

- Ils voient l'avenir avec optimisme (Le Domaine des dieux).

- Les Gaulois ne connaissent pas la peur. Ils sont aidés par une potion magique qui leur donnent une force surhumaine.

- Les Gaulois sont possessifs, conservateurs; ils ne tolèrent aucune intrusion dans leur domaine.

- Les Gaulois aiment la baggare (aujourd'hui ils rouspètent encore).

- Ils aiment la rigolade (c'est le sel gaulois).

- Ils sont fiers de leur dignité (Astérix en Hispanie).

- Ils font partie d'un milieu fermé. En somme, entre deux chasses et deux bonnes rigolades, ils aiment vivre tranquillement dans leur village. La Fontaine disait qu'ils sont "casaniers".

Selon Goscinny, les Gaulois, dans ses histoires, ne sont pas particulièrement intelligents ni beaux. Les Romains ne sont pas non plus méchants, ce sont de pauvres types qui aimeraient mieux être chez eux que d'être soldats.

Cette collection constitue une satire de la société moderne (représentée ici par les Romains et une image de l'indépendance nationale vue sous l'angle de l'humour.

LE PEUPLE GAULOIS

Chercher dans le dictionnaire et placer sur la carte: Allobroges, Pictones, Namnètes, Bituriges. "Le Gaulois était grand, robuste, et sa haute stature contrastait avec la taille des Romains. Il avait grand soin d'exercer la vigueur de ses muscles et d'habituer son corps à braver la fatigue et les intempéries de l'air. On trempait les enfants dans l'eau froide à la naissance et on renouvelait souvent ces immersions".

- Eau froide = potion magique de Panoramix

- Les Gaulois de votre classe peuvent aussi exercer leurs muscles et faites avec eux de l'éducation physique.

LES VETEMENTS DES GAULOIS

Ils sont bien représentés dans Astérix: Braies: pantalon serré aux chevilles, tunique courte fendue devant à manches longues, saie à capuchon: manteau chaud attaché sur la poitrine à l'aide de la fibule, voilà pour l'homme. La femme porte une longue jupe et une tunique sans manche. Ils sont chaussés de galoches.

Ces vêtements de couleurs vives sont faits de fourrures, de laine ou de lin. Les hommes se teignent les cheveux en rouge et taillent leur barbe. Les nobles ne portent qu'une longue moustache. Le guerrier est très brave.

"Avant de livrer bataille, ils ont coutume de sortir des rangs et de provoquer les plus braves des ennemis en un combat singulier en brandissant leurs armes pour effrayer leurs adversaires".

Voir Astérix: Le combat des chefs

La religion des Gaulois n'est pas bien connue. Ils n'ont pas construit de temples comme les Grecs ou les Romains. Leur église, c'était la forêt de chênes. "Par toutatis!" Il s'agit de Teutatis, dieu national gaulois; il a inventé tous les arts et protège les voyageurs.

Vous pouvez suggérer une recherche sur les dieux romains et égyptiens.

LE GENRE HUMORISTIQUE

1) Dans les dessins:

les visages   l'habillement   le décor   les baggares

2) Dans les paroles:

les noms (idéfix)   les calambours   les anachronismes

3) Dans l'écriture:

Bruits   caractères

4) Dans le geste: D'un doigt, Obélix défonce une porte

5) Dans le fantastique: de formidables baggares d'où l'on sort toujours vainqueurs pour partager une gigantesque fondue ...

LES MENHIRS

Les menhirs, attribués souvent aux Celtes et aux Druides, appartiennent en réalité à la préhistoire - à l'âge des métaux (il y a 5 ou 6,000 ans). C'est le plus simple des monuments mégalithiques. Leurs dimensions variaient de 80 cm à 21 mètres de hauteur (1 mètre = 39 pouces.)

AUTRES RECHERCHES A SUGGERER A VOS ELEVES

- La Bretagne
- L'art romain en Gaule (Nîmes, Arles, Paris, Lyon, Orange)
- Les Armes
- Les monnaies
- Vercingétorix - Jules César
- Les Sangliers
- "La Serpe d'or": Lutèce - Chiffres romains - Viaducs

LE TOUR DE GAULE

Les palissades - Lugdunum - Spécialités alimentaires: chaque pays a les siennes - certaines régions du Québec - chaque famille aussi (enquête). A ORGANISER: des jeux de piste - "Astérix chez les Bretons" - Grande-Bretagne - Marc britanicus (Manche) - L'eau chaude de 5 heures (thé) - Londres - Les quatre bardes (Beatles). En regardant les livres d'Astérix avec vos élèves, vous trouverez vous-mêmes beaucoup de points de recherche auxquels ils seront peut-être intéressés après avoir construit leur village. Si le temps, l'intérêt ou la documentation manque, ne vous en faites pas. Le seul travail proposé à vos élèves peut suffire.

(Colette Noël, l'Ecole élémentaire 4e-5e années, mai 1968, p. 22)

Tu sais que les auteurs de bandes dessinées partent quelquefois de faits réels pour imaginer des récits fictifs dont le but est d'amuser ou de divertir.

Les livres d'histoire générale pourraient te renseigner au sujet de la conquête de la Gaule par les Romains.

BANDE 1

1. Dans la première case, comment le caractère typographique du texte vient-il compléter l'image?

2. Quel mot a surtout insulté Obélix?

BANDE 2

Quel procédé utilise l'auteur pour montrer qu'Obélix se parle à lui-même?

BANDE 3

Comment les auteurs, par le texte et l'image, montrent-ils que le forgeron craint Astérix et Obélix?

BANDE 4

Dans la deuxième case, comment le caractère typographique vient-il appuyer l'image?

<u>Autres activités</u>

1. Qu'y a-t-il de comique dans cette planche de bandes dessinées?

2. Dans une bande dessinée, quelle grosseur de caractères utiliserais-tu pour exprimer:

   a) la colère?
   b) la surprise?
   c) un grand cri?

3. Comment indiquerais-tu, au lecteur, qu'un des personnages se parle à lui-même?

QUI EST GROS?
OUI, CENTURION AVE.
À L'AUTRE, MAINTENANT.
DÉPÊCHONS! DÉPÊCHONS!
OÙ AI-JE MIS MON MARTEAU?
TCHAC!
?!?!
LE VOICI.
M... M... MERCI.
IL N'Y A PAS DE QUOI.
C'EST... C'EST FAIT.
TCHAC!
NE TREMBLEZ PAS COMME ÇA, VOUS N'Y ARRIVEREZ PAS!
JE VAIS VOUS AIDER, SINON, NOUS Y SERONS ENCORE DEMAIN!
?!?
NE FAITES PLUS ÇA!!!
ÇA Y EST CENTURION, C'EST FAIT, AVE.

Quand Astérix et Obélix sont prisonniers ...

As-tu déjà lu les aventures d'Astérix le Gaulois?

* Voici le nom de quelques-uns de ses amis:

Obélix ——→ le livreur de menhirs
Panoramix ——→ le druide
Abraracourcix ——→ le chef
Assurancetourix ——→ le barde

1. Saurais-tu expliquer le jeu de mots utilisé pour nommer chacun de ces personnages?

2. Cherche dans le dictionnaire les mots suivants:

   a) astérique
   b) obélisque
   c) obèse
   d) panoramique

3. Pourrais-tu ainsi expliquer le nom des autres personnages que l'on rencontre dans les albums d'Astérix?

CANAC-MARQUIS, Jean et Gilles PRIMEAU, La lecture sous toutes ses formes, CEC Inc., 10-12 ans, Ottawa, 1972, p. 114.

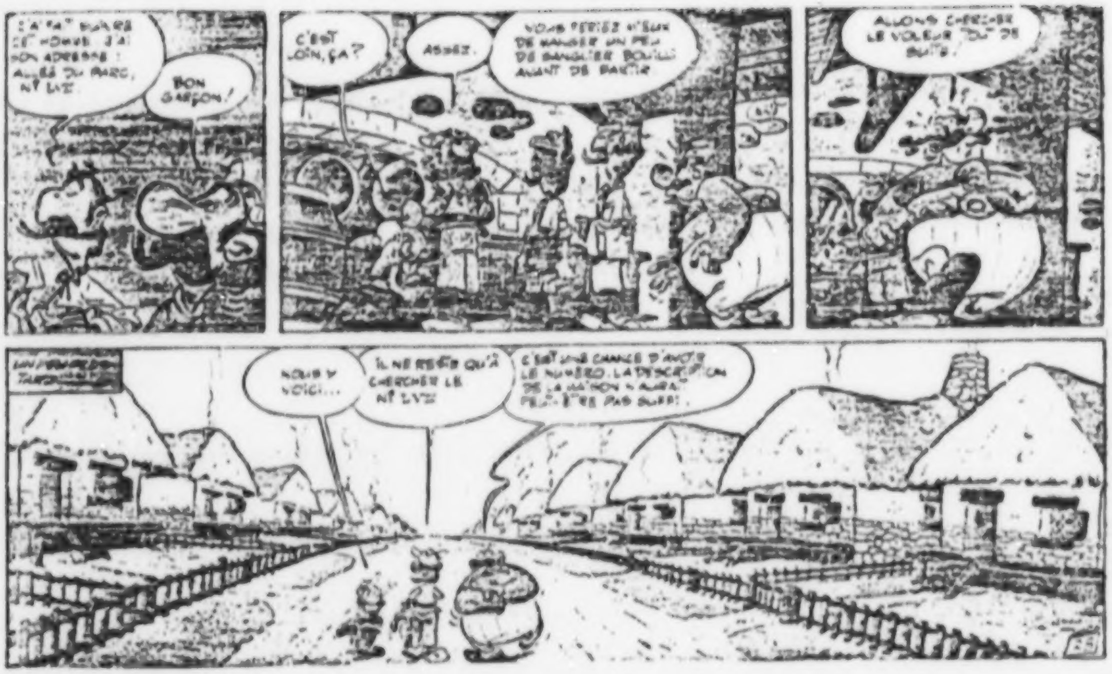
Astérix et les Bretons

Astérix, accompagné de son inséparable ami Obélix, nous entraîne dans diverses aventures autour du monde.

1. Si tu as déjà lu quelques albums d'Astérix, tu peux nommer quelques pays où se déroulent ses aventures.

2. Peux-tu expliquer ce que tu trouves drôle dans les aventures d'Astérix et d'Obélix?

→



L'extrait qui suit est tiré de l'album intitulé "Astérix chez les Bretons". Ces Bretons habitent la Bretagne, aujourd'hui l'Angleterre. Les auteurs ont donc tenté de faire en sorte que les personnages possèdent certaines caractéristiques qui distinguent les Anglais des autres nations. Chaque peuple ayant une mentalité particulière, les Bretons possèdent donc la leur ...

BANDE 1

1. Relève certaines expressions ou certaines phrases qui montrent que le langage des Bretons est différent de celui des Gaulois.

2. Quel effet cette façon de faire exprimer les personnages contribue-t-elle à créer?

BANDE 2

1. Où est le gag dans l'expression: "Arrêtons-là les effusions"?

2. Peut-on dire que les Bretons sont très démonstratifs, très exubérants?

BANDE 3

Dans cette bande, pour créer un effet comique, les auteurs font allusion à la cuisine anglaise.

Obélix, grand amateur de sangliers rôtis, semble bien pressé de rattraper un voleur. Comment expliques-tu son attitude?

BANDE 4

1. Dans le dernier ballon de cette bande, où est le gag?

2. Quelle signification lui attribues-tu?

Autres activités

1. Explique le jeu de mots utilisés pour créer les noms Relax et Surtax?

2. Essaie de découvrir d'autres noms susceptibles d'être donnés à des Bretons.

3. Recueille des bandes dessinées tirées des journaux.
   Explique les gags ou les effets comiques.

Ibidem, p. 209.

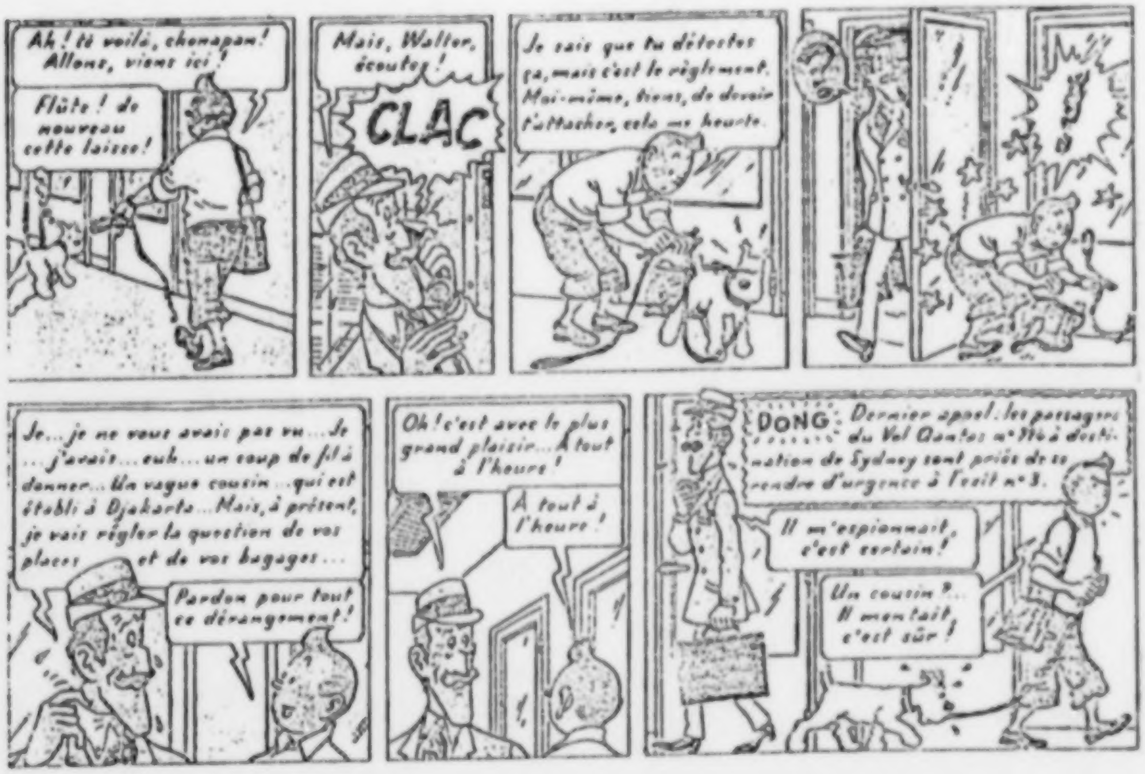
JE JOUE AVEC TINTIN

Tournesol fait du sport

Connais-tu Tintin et Milou?

Tintin nous fait vivre des aventures extraordinaires à travers le monde.

Si tu aimes le connaître davantage, mieux goûter ses aventures, lis bien ses récits.



CANAC-MARQUIS, Jean et Gilles PRIMEAU, idem, p. 35.

BANDE 1

1. A la troisième image, que signifie le verbe heurter?

2. Quel lien établis-tu entre ce mot et la quatrième image?

BANDE 2

Qu'est-ce qui permet de douter de la sincérité des paroles prononcées par les deux personnages à la deuxième image?

BANDE 3

Pourquoi Tournesol répond-il "Du cheval?" et non "De l'équitation?"?

BANDE 4

Qu'est-ce qui crée le comique:

le texte ou l'image?

Quels sont les éléments qui le prouve?

BANDE 5

A la deuxième image, pourquoi le Capitaine est-il surpris?

De façon générale, la bande dessinée marie l'image et la parole. Par contre, pour amuser le lecteur, le dessinateur ajoute quelquefois des éléments comiques sans relation avec l'action principale.

En observant Haddock, trouve des exemples de ce phénomène.

Dans les journaux, choisis et découpe des bandes dessinées.

Commente-les en montrant le lien entre l'image et la parole.

Explique, s'il y a lieu, les jeux de mots. Tu peux te référer à ton dictionnaire et/ou à un autre livre pour te faciliter la tâche.

Dupont et Dupond, des clowns?

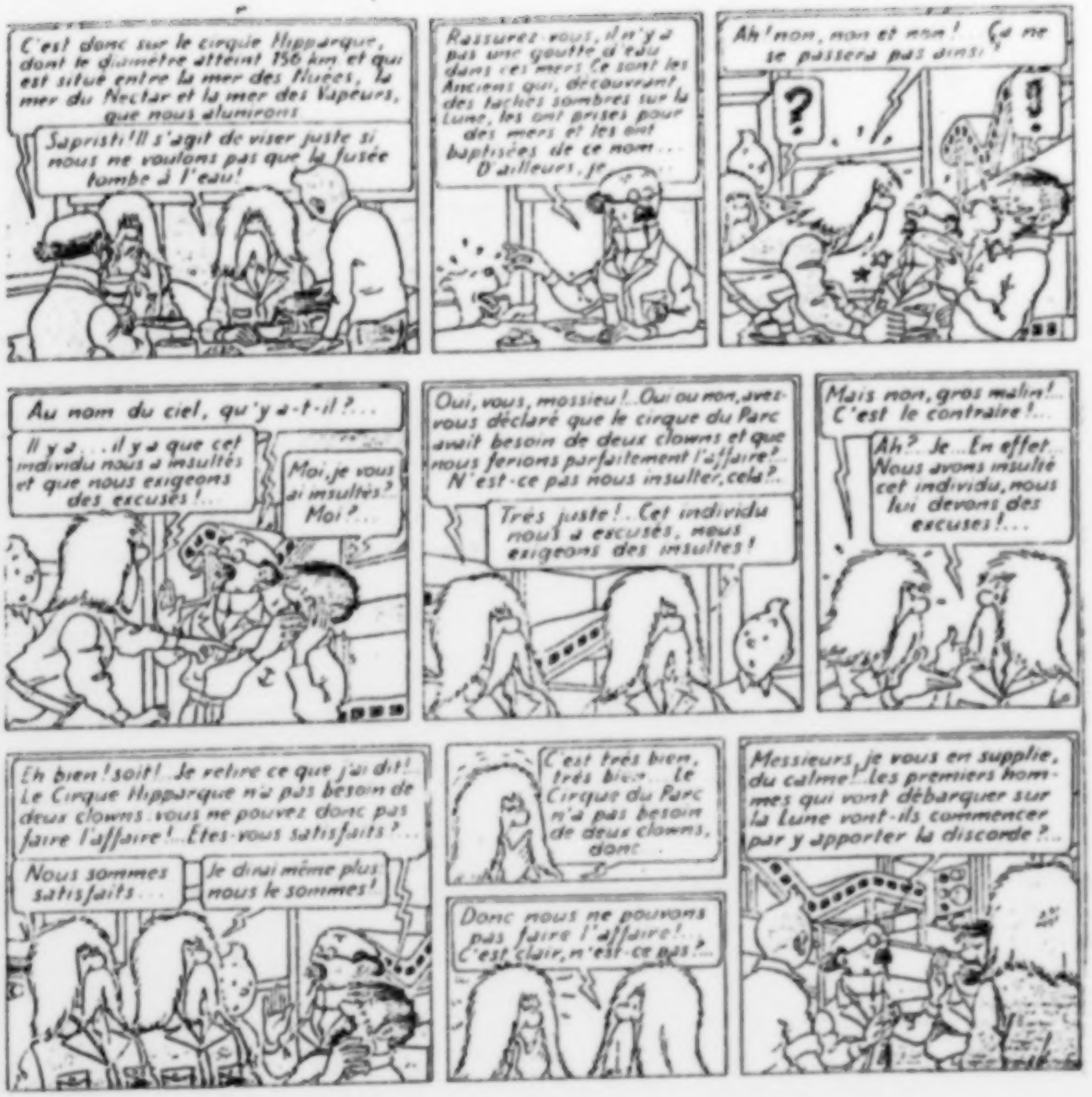
1. Saurais-tu connaître à quel album appartient cette planche?

2. Identifie les personnages qu'on y retrouve?

3. Quels sont les principaux amis et compagnons de Tintin?

4. Qu'est-ce qui te prouve que Tintin est un personnage réel ou fictif?

➡



BANDE 1

Qu'est-ce qui te prouve que l'auteur a effectué des recherches scientifiques pour réaliser cette bande?

BANDE 2

1. Comment le Capitaine s'y prend-il pour se payer la tête des Dupond et Dupont?

2. En quoi ce procédé est-il efficace pour faire de l'humour?

BANDE 3

Distingue, dans chaque ballon, ce qui relève de la réalité de ce qui relève de la fiction?

BANDE 4

Explique le comique créé par les répliques des Dupont et Dupond.

BANDE 5

Pourquoi Dupond était-il offusqué avant que le Capitaine présente ses excuses?

<u>Ibidem</u>, p. 209.

Objectifs	Activités	Objectivation
Amener l'enfant à découvrir le code de lecture d'une B.D.	- Lecture globale du message.	Les élèves repèrent des éléments de signification dès leur première lecture.
Développer le goût de lire.	- Verbalisation de la B.D.	Les élèves donnent un sens, une interprétation au message donné.
Habiliter l'enfant à découvrir le sens du code graphique d'une B.D.	- Détermination des grandes unités de compréhension.	Les élèves se prononcent sur le choix des grandes unités déterminant le message.
	- Analyse d'une séquence - recherche du sens	Les élèves cherchent quand et comment naît le sens dans cette séquence.
	- découverte des rapports entre "signifiés" et "signifiants".	Les élèves fixent les éléments de signification communs.
	- Réorganisation du contenu en synopsis.	Les élèves déterminent le contenu et la forme du schéma à réaliser pour guider le scénariste-dessinateur.
	<u>Variantes:</u>	
	Invention d'un nouveau scénario à partir des éléments retenus.	Les élèves discutent le synopsis présenté. Ils choisissent sa version intégrale ou modifient certains éléments.
	Montage de la B.D. si désiré.	
	Communication de la B.D. à un lecteur du choix de l'auteur.	Les élèves revisent leur scénario et ajustent quelques éléments du message verbo-iconique selon leur intention de communication.

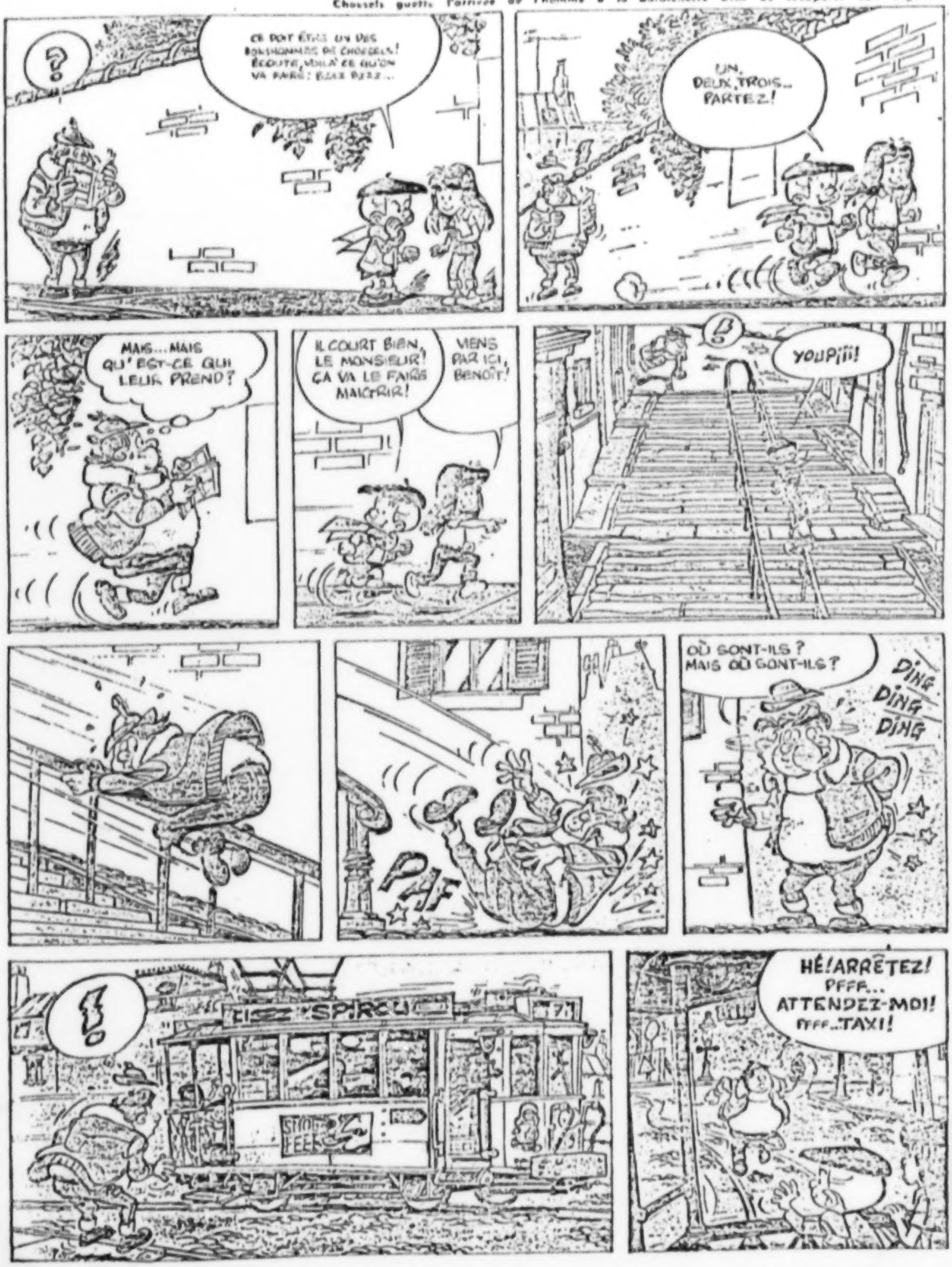
WALTHERY • GOS

Natacha

le cirque BODONI

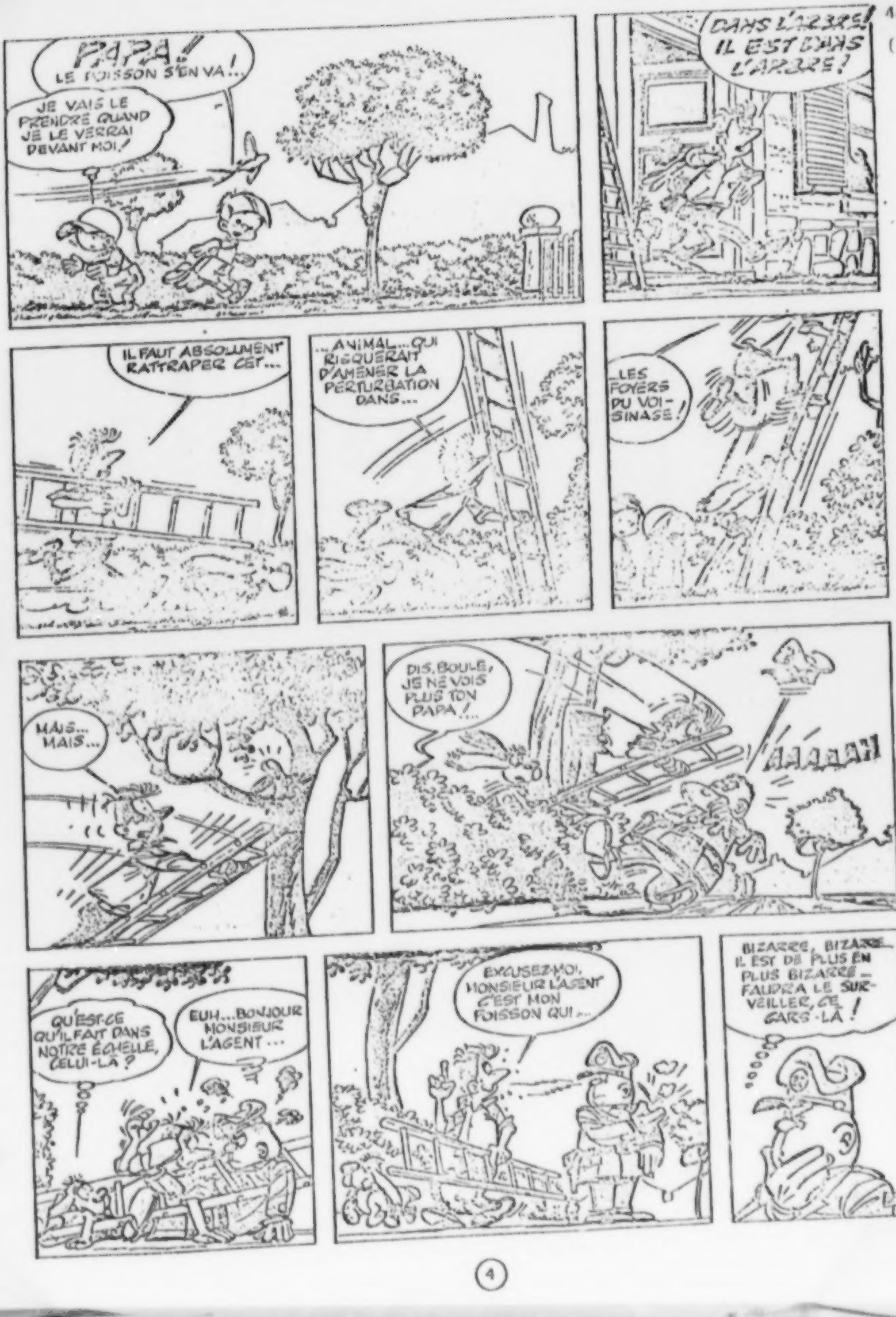
PEYO – WALTHÉRY et GOS

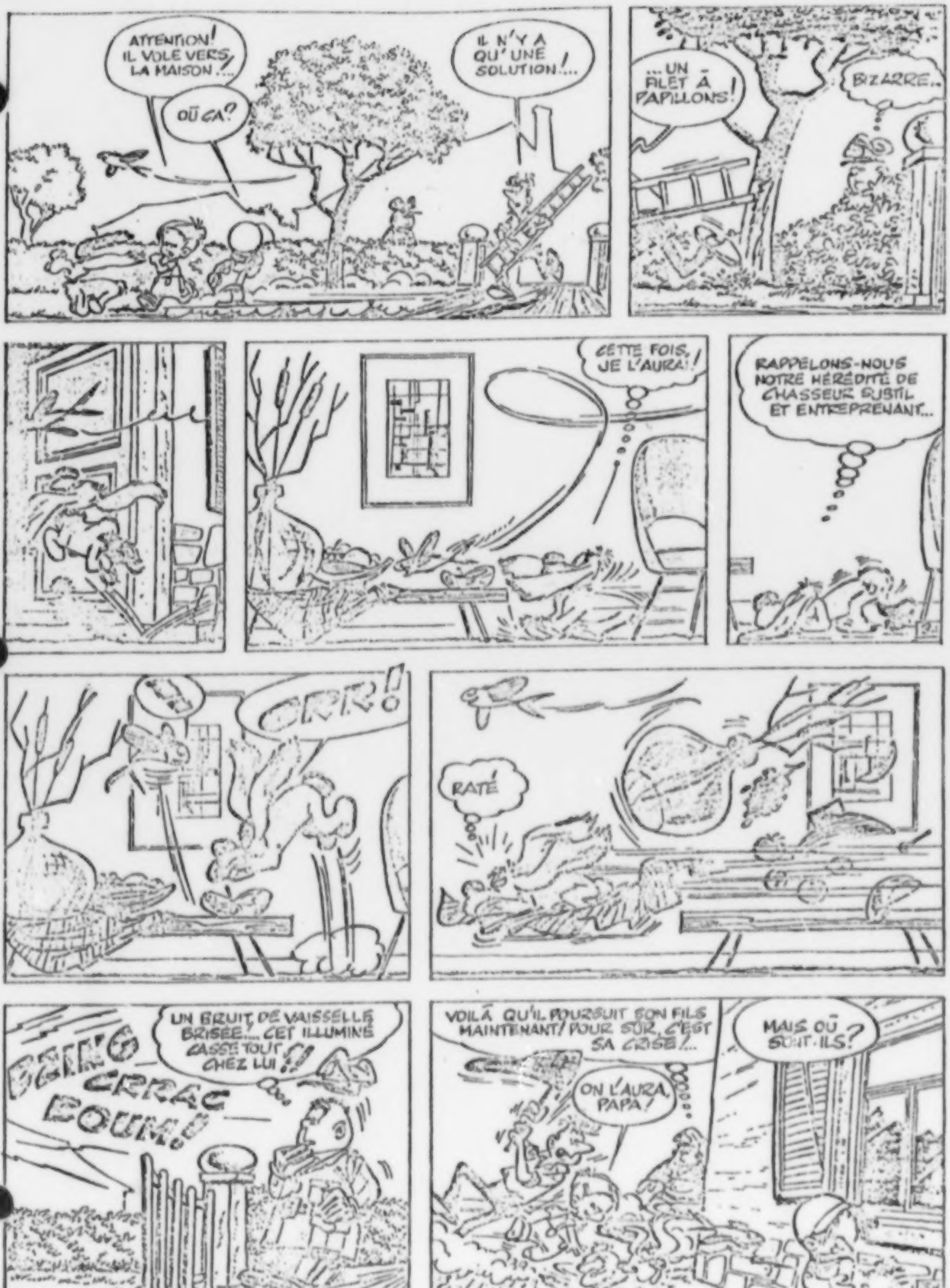
Chossels guette l'arrivée de l'homme à la barbichette afin de récupérer son argent...



Spirou, Hebdomadaire, 29-12-77, no 2072, 40e année, 56 pages.

OH! REGARDE, POUF, UN AVION...
OÙ ÇA? JE NE VOIS RIEN...
OHÉ, LES ENFANTS! VENEZ VOIR!
J'AI APPORTÉ UNE SURPRISE!
?
OH! UN POISSON!
C'EST UN POISSON VOLANT...
OÙ ÇA?
SURTOUT NE SOULEVEZ PAS LE PAPIER AU-DESSUS DU BOCAL
PETIT, PETIT, PETIT...
VIENS, POUF, ON VA LUI CHERCHER DE QUOI MANGER... TU CROIS QU'IL AIME LES CARAMELS?!
?
FLOUCH!
!
QU'EST-CE QUE JE VAIS ATTRAPER!...
LE POISSON! IL S'ENVOLE!
OÙ ÇA?


PAPA!
LE FOISSON S'EN VA!..
JE VAIS LE PRENDRE QUAND JE LE VERRAI DEVANT MOI!
DANS L'ARBRE! IL EST DANS L'ARBRE!
IL FAUT ABSOLUMENT RATTRAPER CET...
...ANIMAL...QUI RISQUERAIT D'AMENER LA PERTURBATION DANS...
..LES FOYERS DU VOI-SINASE!
MAIS... MAIS...
DIS, BOULE, JE NE VOIS PLUS TON PAPA!..
AAAAAAH
QU'EST-CE QU'IL FAIT DANS NOTRE ÉCHELLE, CELUI-LÀ?
EUH...BONJOUR MONSIEUR L'AGENT...
EXCUSEZ-MOI, MONSIEUR L'AGENT C'EST MON FOISSON QUI...
BIZARRE, BIZARRE... IL EST DE PLUS EN PLUS BIZARRE... FAUDRA LE SUR-VEILLER, CE GARS-LÀ!


ATTENTION! IL VOLE VERS LA MAISON!...
OÙ ÇA?
IL N'Y A QU'UNE SOLUTION!...
...UN FILET À PAPILLONS!
BIZARRE...
CETTE FOIS, JE L'AURA!
RAPPELONS-NOUS NOTRE HÉRÉDITÉ DE CHASSEUR SUBTIL ET ENTREPRENANT...
GRR!
RATÉ
UN BRUIT DE VAISSELLE BRISÉE... CET ILLUMINÉ CASSE TOUT CHEZ LUI!!
CRRAC
BOUM!
VOILÀ QU'IL POURSUIT SON FILS MAINTENANT! POUR SÛR, C'EST SA CRISE!...
ON L'AURA, PAPA!
MAIS OÙ SONT-ILS?

449.

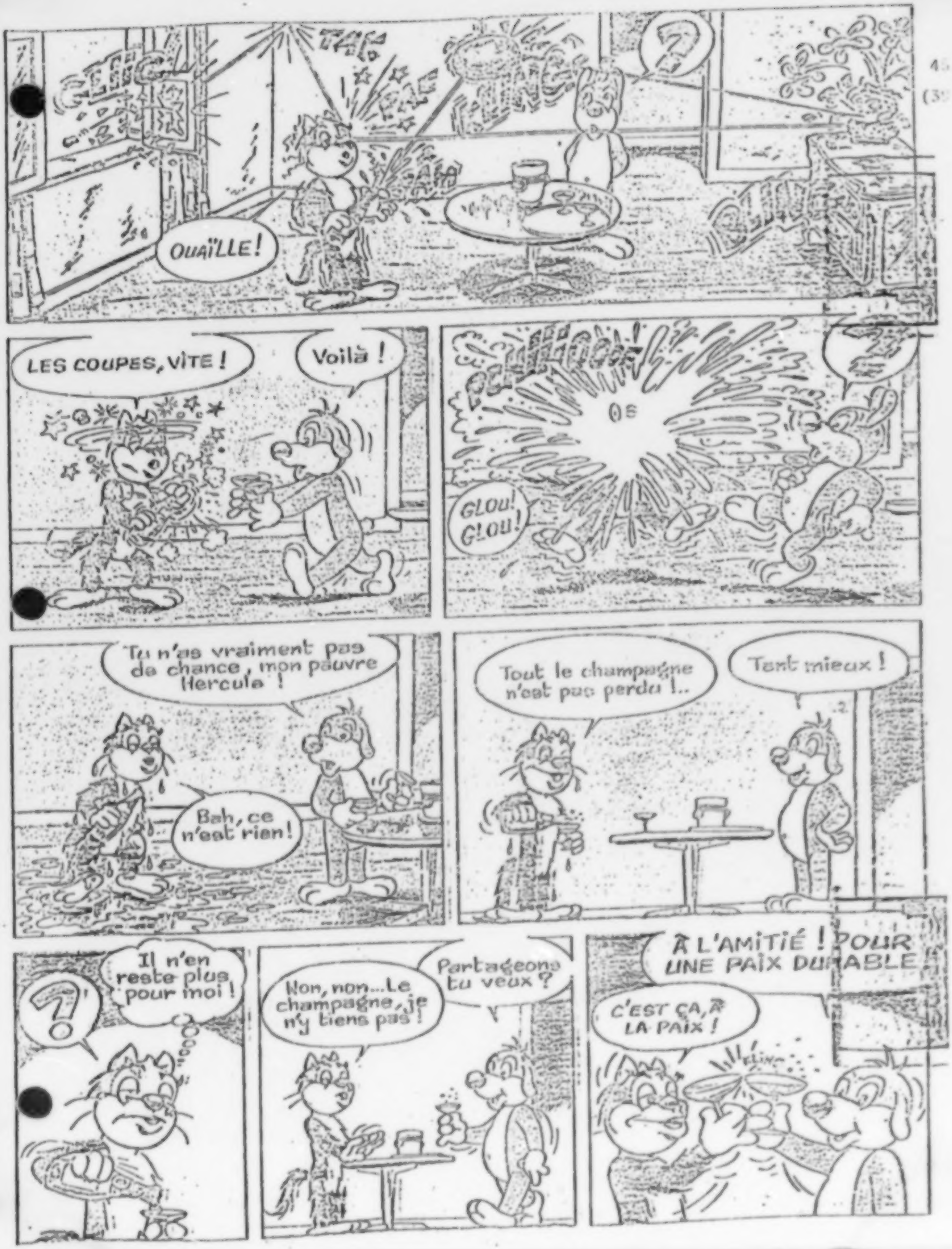
(35.

PRENDS-LE, POUF!
OÙ ÇA?
... FALLAIT L'ATTRAPER!
... JE NE...
ON VA LA VOIR!
... VOS...
PAS DE DOUTE : IL FAUT L'ATTRAPER
... RIEN!
HALTE! NE BOUGEONS PLUS!
J'AI QUELQUES EXPLICATIONS A VOUS DEMANDER ET...
MAIS, MAIS...
OH!
MAIS... MAIS
NE BOUGEONS PLUS!
MAIS... MAIS...
NE BOUGEZ SURTOUT PAS!
NE M'AMAMA... NE M'APPROCHEZ PAS! JE VOIS UNE LUEUR MALSAINE DANS VOTRE REGARD!
CHUT!... VOUS ALLEZ L'EFFRAYER!
RATÉ!
...BON, REPRENONS DEPUIS LE DÉBUT. DONC VOUS AVEZ FRAPPÉ, A L'AIDE D'UNE ÉCHELLE, UN REPRÉSENTANT DE LA FORCE PUBLIQUE...
...MAIS PUISQUE JE VOUS DIS QUE C'EST LA FAUTE DU POISSON!
ON POURRA TE VOIR EN PRISON, P'PA?
OÙ ÇA?
PAS ME COUPER LA TÊTE!...
TAIS-TOI, IDIOT, C'EST POUR T'ENLEVER TON COLLIER
MAIS C'EST ABSURDE ÇA, MADAME, UN POISSON DANS LA CAGE DE VOTRE PERROQUET? ET QUI SE BAT AVEC LUI!

LA PAIX ?!
Hé, Pif ! Je peux te parler ? D'homme à homme ?.... Si je puis dire !....
Oui ?
DESSIN : YANNICK
Ben, voilà !...
Euh !..
Dis-donc, ça a l'air grave !
SI ON FAISAIT LA PAIX ?
Mais volontiers, mon vieux !
C'est bien vrai ?
Sacré Pif !
Passe à la maison, j'ai mis une bouteille de champagne au frais !
Avec plaisir !
Attention, pas de gaffe ! Ou c'est de nouveau la guerre !....
Sincèrement, Hercule, je t'ai mal jugé !
LE RATEAU !!
PAF
?

452
(38.

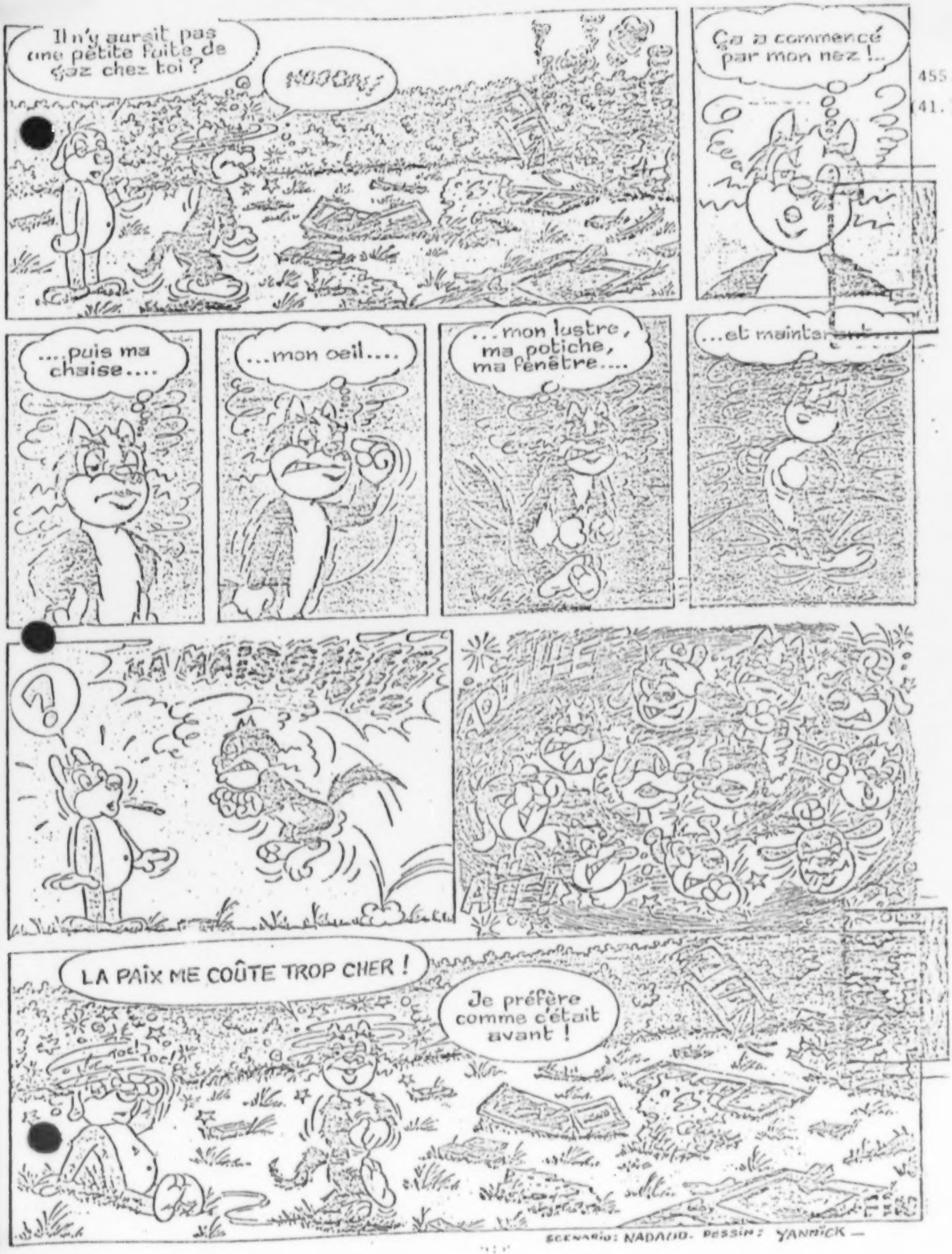
Heureusement, c'est moi qui l'ai pris !
Tu t'es fait mal ?
C'est l'émotion...faire la paix après tant d'années de discordes!...
Une coupe de champagne te remontera !
Assieds-toi, je vais chercher le champagne !
Merci !
Au fond, Pif est bien brave !...
!?
Au fond, Hercule est bien brave!
CRRAAC
Ma chaise Louis XIII qui m'avait coûté une fortune !....
Heureusement que c'est moi qui me suis assis dessus !
Voici le champagne !
laisse, je vais déboucher la bouteille !
Bon!
Tu es capable de t'envoyer le bouchon dans l'oeil !
Hum! Pas facile à ouvrir !


OUAÏLLE!
LES COUPES, VITE !
Voilà !
GLOU! GLOU!
Tu n'as vraiment pas de chance, mon pauvre Hercule !
Bah, ce n'est rien!
Tout le champagne n'est pas perdu !..
Tant mieux !
Il n'en reste plus pour moi !
Partageons tu veux ?
Non, non...Le champagne, je n'y tiens pas !
À L'AMITIÉ ! POUR UNE PAIX DURABLE !
C'EST ÇA, À LA PAIX !

CIGARE?
Volontiers ! Pour un jour comme celui-ci il faut au moins ça !
Manque de pot ! C'est le dernier !
HUMMF!
HUMMF!
Il est bon ?
Fameux !
Bon ! Je ne vais pas t'embêter plus longtemps !
Mais tu ne m'embêtes pas du tout !
Au contraire !
Je ne m'ennuie pas, mais j'ai ma pelouse à tondre !
Reviens quand tu veux !...
Tu seras toujours le bienvenu !
PSCHIIIII
?!

45
(40.

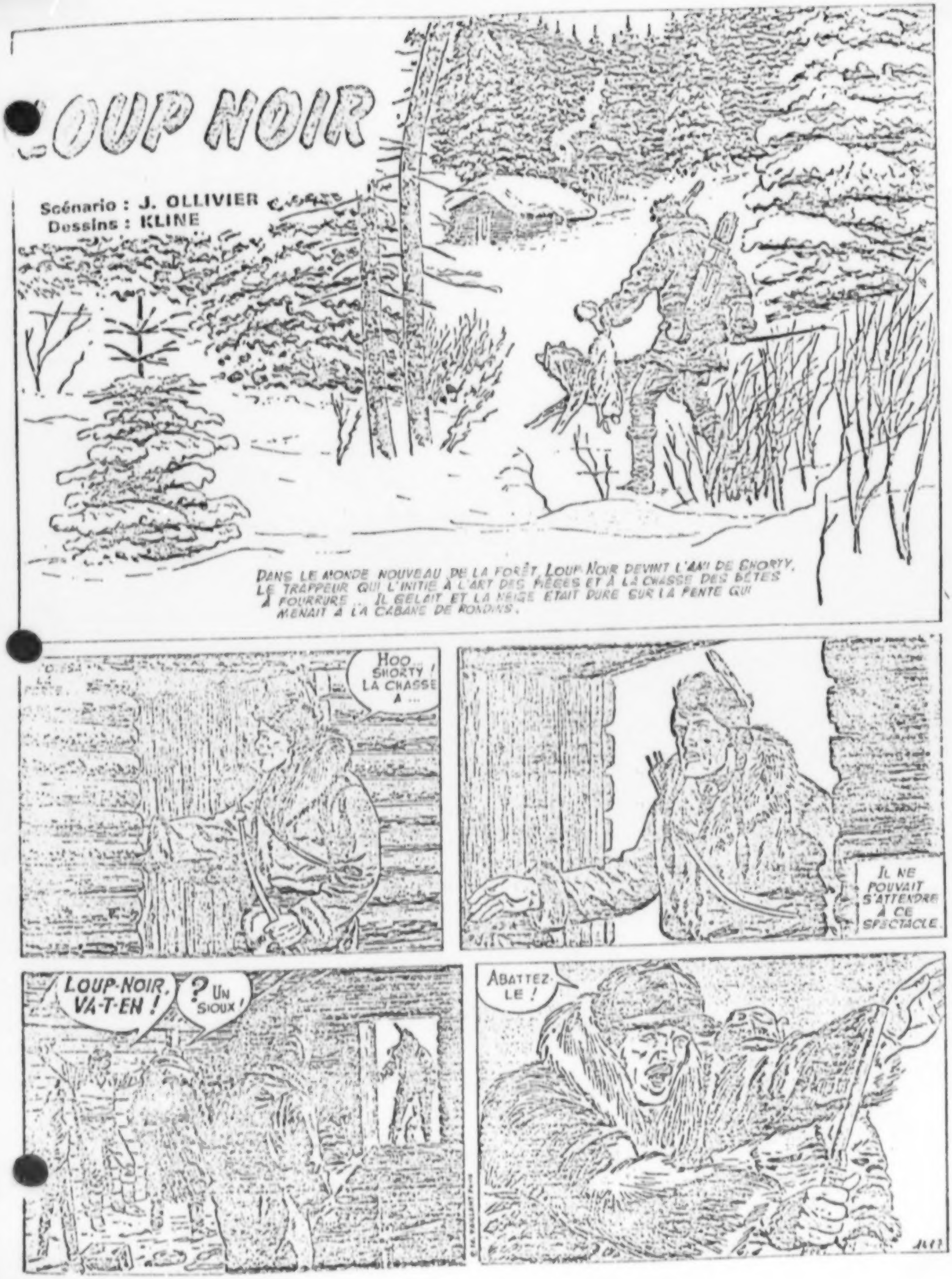
455.
(41.)

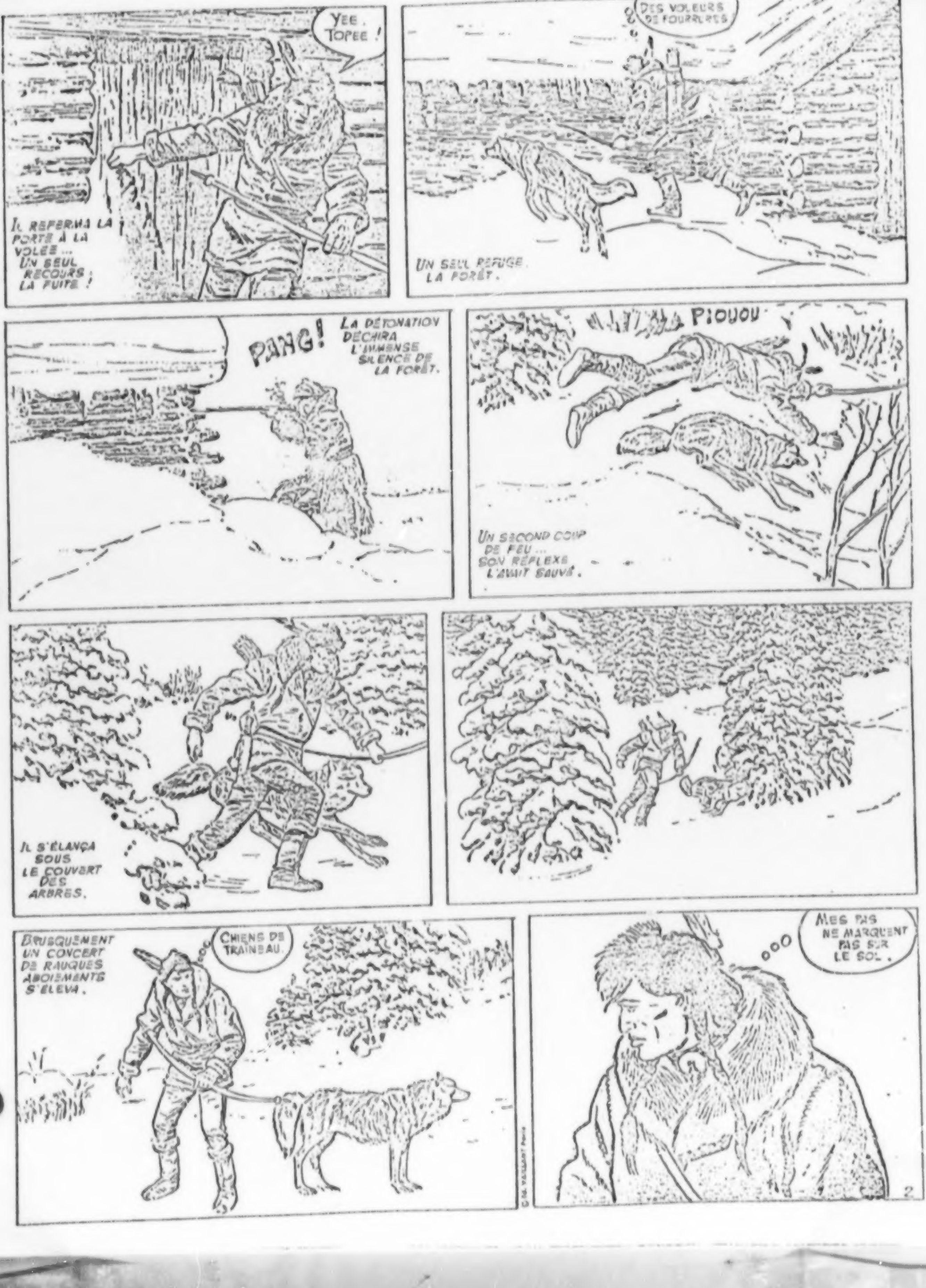


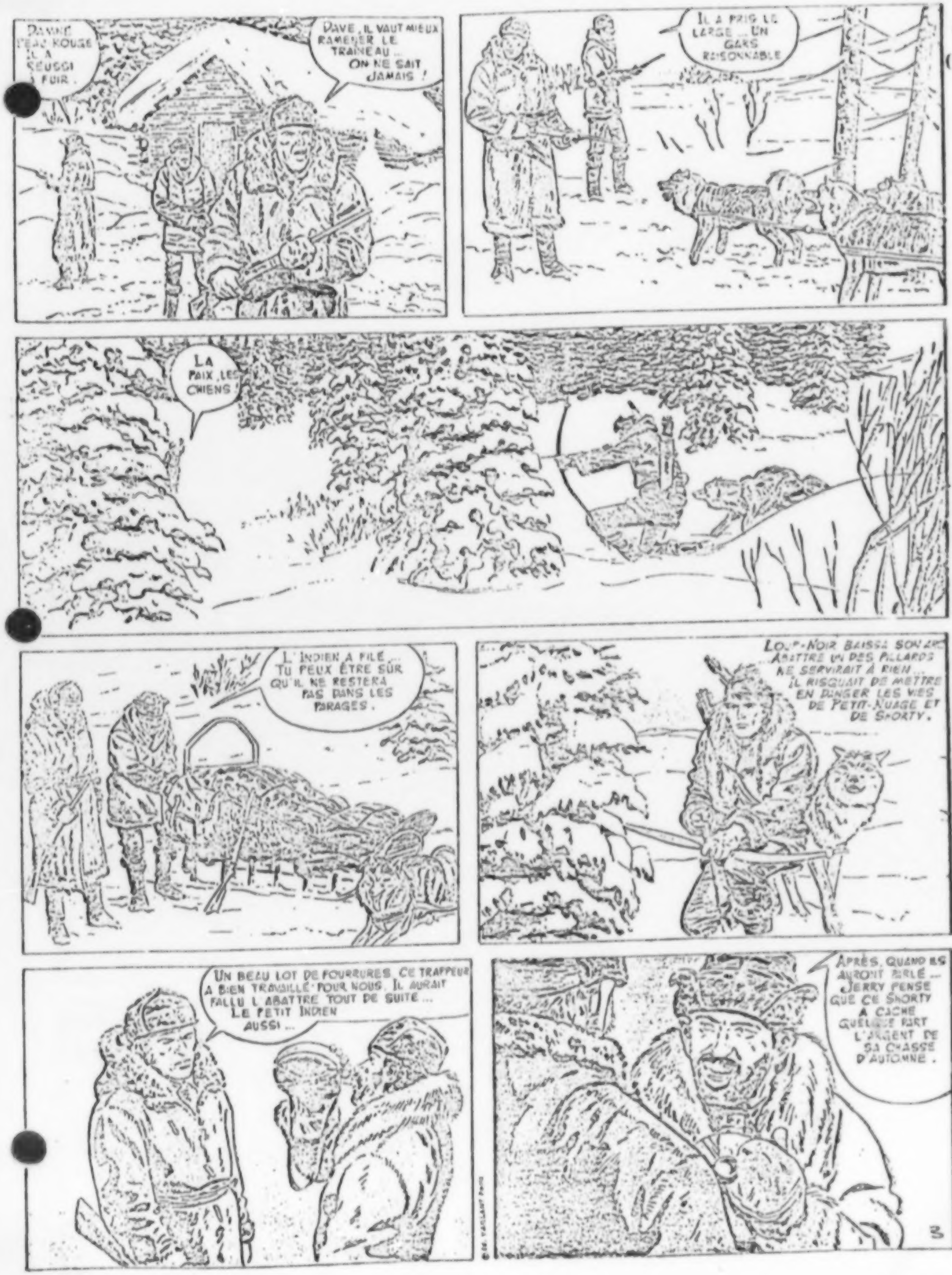
SCENARIO: NADAUD. DESSIN: YANNICK —

placid et muzo

5-7 ans


LOUP NOIR
Scénario : J. OLLIVIER
Dessins : KLINE
DANS LE MONDE NOUVEAU DE LA FORÊT, LOUP NOIR DEVINT L'AMI DE SHORTY, LE TRAPPEUR QUI L'INITIE À L'ART DES PIÈGES ET À LA CHASSE DES BÊTES À FOURRURE... IL GELAIT ET LA NEIGE ÉTAIT DURE SUR LA PENTE QUI MENAIT À LA CABANE DE RONDINS.
HOO... SHORTY ! LA CHASSE A ...
IL NE POUVAIT S'ATTENDRE À CE SPECTACLE
LOUP-NOIR, VA-T-EN !
? UN SIOUX !
ABATTEZ-LE !


YEE. TOPEE !
IL REFERMA LA PORTE À LA VOLÉE... UN SEUL RECOURS : LA FUITE !
DES VOLEURS DE FOURRURES
UN SEUL REFUGE, LA FORÊT.
PANG!
LA DÉTONATION DÉCHIRA L'IMMENSE SILENCE DE LA FORÊT.
PIOUOU
UN SECOND COUP DE FEU... SON RÉFLEXE L'AVAIT SAUVÉ.
IL S'ÉLANÇA SOUS LE COUVERT DES ARBRES.
BRUSQUEMENT UN CONCERT DE RAUQUES ABOIEMENTS S'ÉLEVA.
CHIENS DE TRAINEAU.
MES PAS NE MARQUENT PAS SUR LE SOL.
2


DAMNÉ PEAU ROUGE IL A RÉUSSI À FUIR.
DAVE, IL VAUT MIEUX RAMENER LE TRAINEAU... ON NE SAIT JAMAIS !
IL A PRIS LE LARGE... UN GARS RAISONNABLE
LA PAIX, LES CHIENS !
L'INDIEN A FILÉ... TU PEUX ÊTRE SÛR QU'IL NE RESTERA PAS DANS LES PARAGES.
LOUP-NOIR BAISSA SON ARC. ABATTRE UN DES PILLARDS NE SERVIRAIT À RIEN... IL RISQUAIT DE METTRE EN DANGER LES VIES DE PETIT-NUAGE ET DE SHORTY.
UN BEAU LOT DE FOURRURES. CE TRAPPEUR A BIEN TRAVAILLÉ POUR NOUS. IL AURAIT FALLU L'ABATTRE TOUT DE SUITE... LE PETIT INDIEN AUSSI...
APRÈS, QUAND ILS AURONT PARLÉ... JERRY PENSE QUE CE SHORTY A CACHÉ QUELQUE PART L'ARGENT DE SA CHASSE D'AUTOMNE.
3

JE CROIS QU'IL VA NEIGER
PROBABLE
IL DEVAIT TROUVER LE MOYEN DE SAUVER LE TRAPPEUR ET PETIT NUAGE...
L'AVANTAGE DES ARMES.
ILS ONT PERDU UN SAC. EST-CE NOTRE CHANCE ?
ILS VONT REVENIR LE CHERCHER.
JUSQU'AU MILIEU DE L'APRÈS-MIDI IL GUETTA DE LOIN LES RAVAGEURS.
MANQUE UN SAC !
ON A DÛ LE SEMER TOUT À L'HEURE. JE VAIS LE CHERCHER
QUAND TU SERAS REVENU VOUS PRÉPARerez LE TRAINEAU DE NOS GARS. MOI JE M'OCCUPERAI DU TRAPPEUR. JE VOUS GARANTIS QU'IL PARLERA.
LOUP-NOIR SE REPLIAIT D'ARBRE EN ARBRE. L'HOMME ÉTAIT SEUL.
LE SAC.
4

LOUP NOIR BANDA SON ARC AVEC SOIN. IL SAVAIT MAINTENANT CE QU'IL DEVAIT FAIRE. A L'ENCONTRE DES PILLARDS LA LOI DE LA PRAIRIE ETAIT RIGOUREUSE... CE N'ETAIT PAS LÀ UN COMBAT OU LE COURAGE AFFRONTE LE COURAGE.
LA VIE DE CET HOMME POUR CELLES DE PETIT-NUAGE ET DE SPORTY.
ROY SPENCER FIT LE SAUT DANS LA MORT.
IL ENFILA LA PELISSE DU MORT.
MA MÈRE MÊME S'Y TROMPERAIT.
5

JERRY BOTTOM
DE LA
TU N'ES VRAIMENT PAS DÉCIDÉ À LIVRER TA CACHETTE AUX DOLLARS.
VA T'EN AU DIABLE. IL N'Y A PAS UN DOLLAR DANS CETTE CABANE...
LE CANADIEN RUGIT. LES VEINES DE SON COU SE GONFLAIENT DE COLÈRE.
ALORS IL Y EN A HORS DE LA CABANE ! ET UN BON PAQUET, SHORTY... JE SAIS QUE TU AS VENDU UN BON LOT À LA COMPAGNIE DE BIGHORN-FALLS... IL N'Y A PAS SI LONGTEMPS.
COMME UN FAUVE IL BONDIT SUR PETIT-NUAGE... L'EMPOIGNA PAR L'ÉPAULE...
ET JE TE DIS QUE TU PARLERAS.
CHIEN MAUDIT !
UN JOUR TU TE BALANCERAS AU BOUT D'UNE CORDE !
MAIS CE JEUNE SIOUX NE SERA PLUS DE CE MONDE POUR ASSISTER À MA FIN, SHORTY.
LAISSE CET ENFANT, CANAILLE ! MES DOLLARS SONT À BIGHORN-FALLS ICI... JE N'EN AI PAS BESOIN !
À QUI VEUX-TU FAIRE CROIRE ÇA, GROS MALIN !
OUMPH !
LES SIOUX SAVENT REGARDER LA MORT EN FACE.
MAIS PETIT-NUAGE N'ÉTAIT PAS ENCORE UN GUERRIER ENDURCI.

SHORTY GRINÇA DES DENTS. IL SAVAIT QUE LES MENACES DE L'OUTLAW N'ÉTAIENT PAS VAINES.
LAISSE ALLER LE GARÇON ET TU AURAS LES DOLLARS !
JERRY BOTTOM SE FIT ATTENTIF.
LES DOLLARS SONT À BIGHORN-FALLS, CHEZ SAMITZ ET WINSTON. JE PEUX ÉCRIRE UNE LETTRE POUR QU'ILS VOUS LES DONNENT
SI TU MIJOTES UN COUP FOURRÉ TU LE REGRETTERAS. EXPLIQUE COMMENT TU VOIS CETTE AFFAIRE !
HÉ, ROY... TU ARRIVES BIEN !
LA LAME DU COUTEAU DE CHASSE ÉTINCELA UN BREF INSTANT.
CUNNINGHAM N'EUT NI LE TEMPS NI LA FORCE DE POUSSER UN CRI.
LOUP-NOIR!
GRAND FRÈRE!

MAIS JERRY BOTTOM AVAIT LA COMBATIVITÉ RAGEUSE DES FAUVES PRIS AU PIÈGE. IL NE CÉDAIT PAS, IL SAVAIT LUTTER POUR SA VIE
MAUDIT PEAU-ROUGE !
ALORS LOUP NOIR SE DÉCHAÎNA...
TU FINIRAS AU BOUT D'UNE CORDE, CANAILLE !
HOUFF ! IL EST COMME UN BLAIREAU QUI MORD JUSQU'À LA FIN.
IL ÉTAIT TEMPS !
JE NE VOYAIS PAS COMMENT TU POURRAIS NOUS SORTIR DE LÀ !
J'ÉTAIS SÛR QUE TU RÉUSSIRAIS, GRAND FRÈRE.
DEUX PILLARDS QUI VOLERONT DES FOURRURES DANS LES FORÊTS DU GRAND ESPRIT... MAIS NON AILLEURS !
8

Ô GRAND-FRÈRE, GRAND-FRÈRE, JE N'AI PAS ENCORE LA FORCE D'UN GUERRIER. J'AI FERMÉ LES YEUX DEVANT LA LAME...
TU AS ÉTÉ BRAVE, PETIT NUAGE. LE SEUL COURAGE C'EST DE NE PAS MONTRER SA PEUR.
AH, CHAROGNARD! VAUTOUR... COYOTE! JE TE CONDUIRAI MOI-MÊME À BIGHORN-FALLS! ET PAS POUR LES DOLLARS!
SHORTY SERRAIT LES NŒUDS SANS MÉNAGEMENT.
APRÈS L'ALERTE, LA FORÊT SEMBLAIT ENCORE PLUS PRENANTE, PLUS AMICALE...
CE N'EST PAS SOUVENT QUE DE PAREILLES CHOSES ARRIVENT. ET C'EST HEUREUX.
YA YA, TOPEE!
JE PARTIRAI DEMAIN POUR BIG-ORN-FALLS... IL Y A UNE SORTE DE SHÉRIF LÀ-BAS QUI NE FAIT PAS TRAÎNER LES CHOSES.
IL PLISSA SES YEUX MALINS.
JE CROIS BIEN QUE POUR LUI AVOIR LIVRÉ JERRY IL ME FERA CADEAU DU TRAÎNEAU ET DES CHIENS.
ALLONS METTRE UN PEU D'ORDRE DANS LA BARRAQUE ET NOUS OCCUPER DES MORTS. NOUS LEUR DONNERONS UNE SÉPULTURE AU DÉGEL!

46

YA! YAAR LES CHIENS!
L'ATTELAGE BONDIT DANS LA LUMIÈRE FROIDE DU MATIN ... LA NEIGE GLACÉE CRISSA SOUS LES PATINS.
JE SERAI LÀ DANS QUATRE JOURS, OU CINQ ! SALUT!
LA JOURNÉE COMMENCE, PETIT-FRÈRE ! IL FAUT FAIRE LE TOUR DES TRAPPES.
UN GLOUTON ! IL EST PRIS ENFIN.
DEPUIS DES JOURS, CE RUSÉ LES TENAIT EN ÉCHEC, SUBTILISANT ADROITEMENT LES APPÂTS SUR LES PIÈGES...
LUI AUSSI VOULAIT PRENDRE ET NE RIEN FAIRE.
IL ARMA LA CARABINE.
LA FOURRURE EST BELLE. LE SECOND GLOUTON DE LA SAISON POUR SHORTY.

(53.)

Khéna et le Scrameustach

Les Galaxiens ont envoyé un signal lumineux à Khéna qui se croit attaqué...

Spirou, Hebdomadaire, no 2073, 41e année, 5-1-78, 68 pages.

LA FUGUE DU SCRAMEUSTACHE

Spirou, Hebdomadaire, no 2073, 41 e année, 5-1-78, 68 pages.

Khéna et le Scrameustache

Spirou, Hebdomadaire, no 2073, 41e année, 5-1-78, 68 pa

LA FUGUE DU SCRAMEUSTACHE

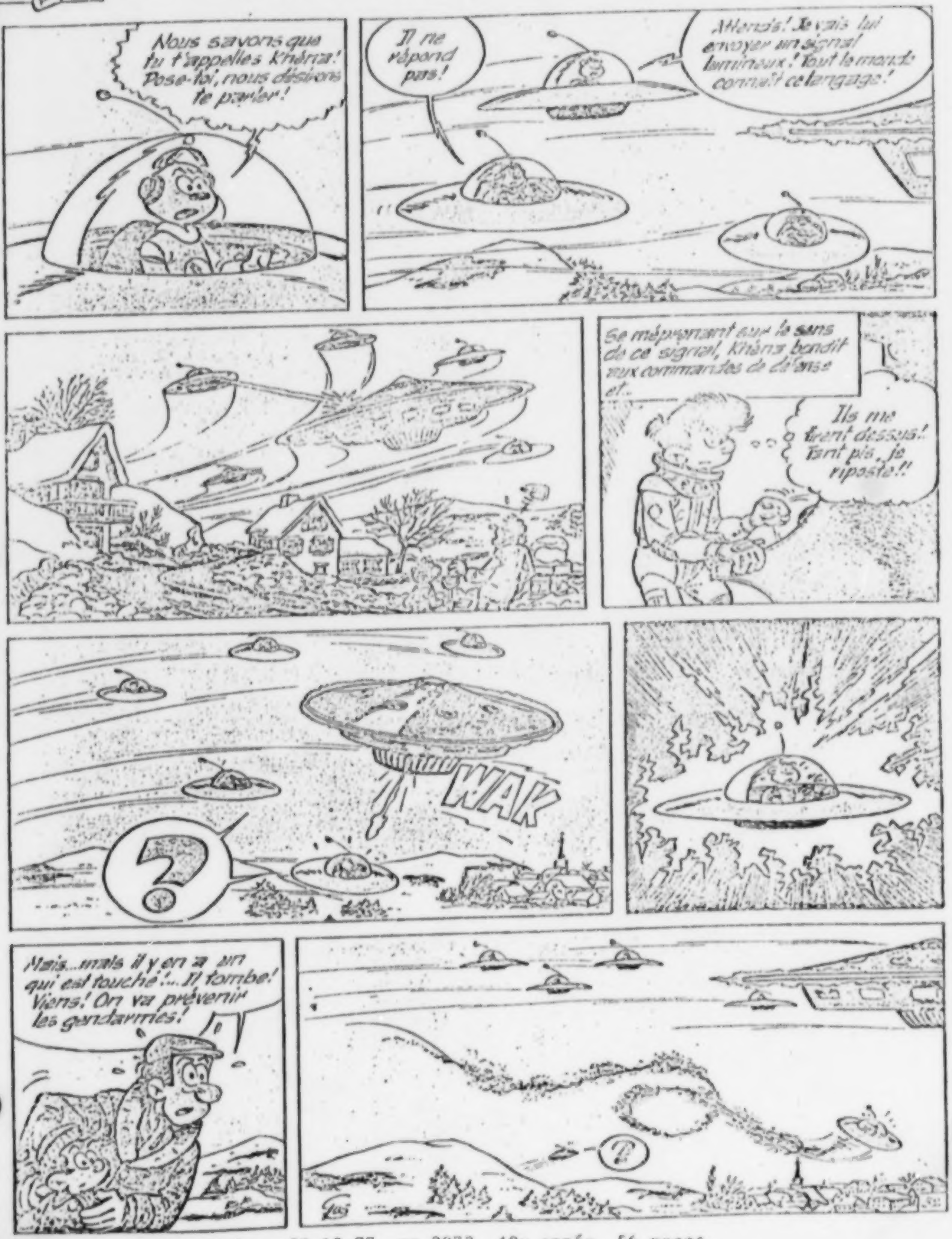
Gos

Khéna et le Scrameustache

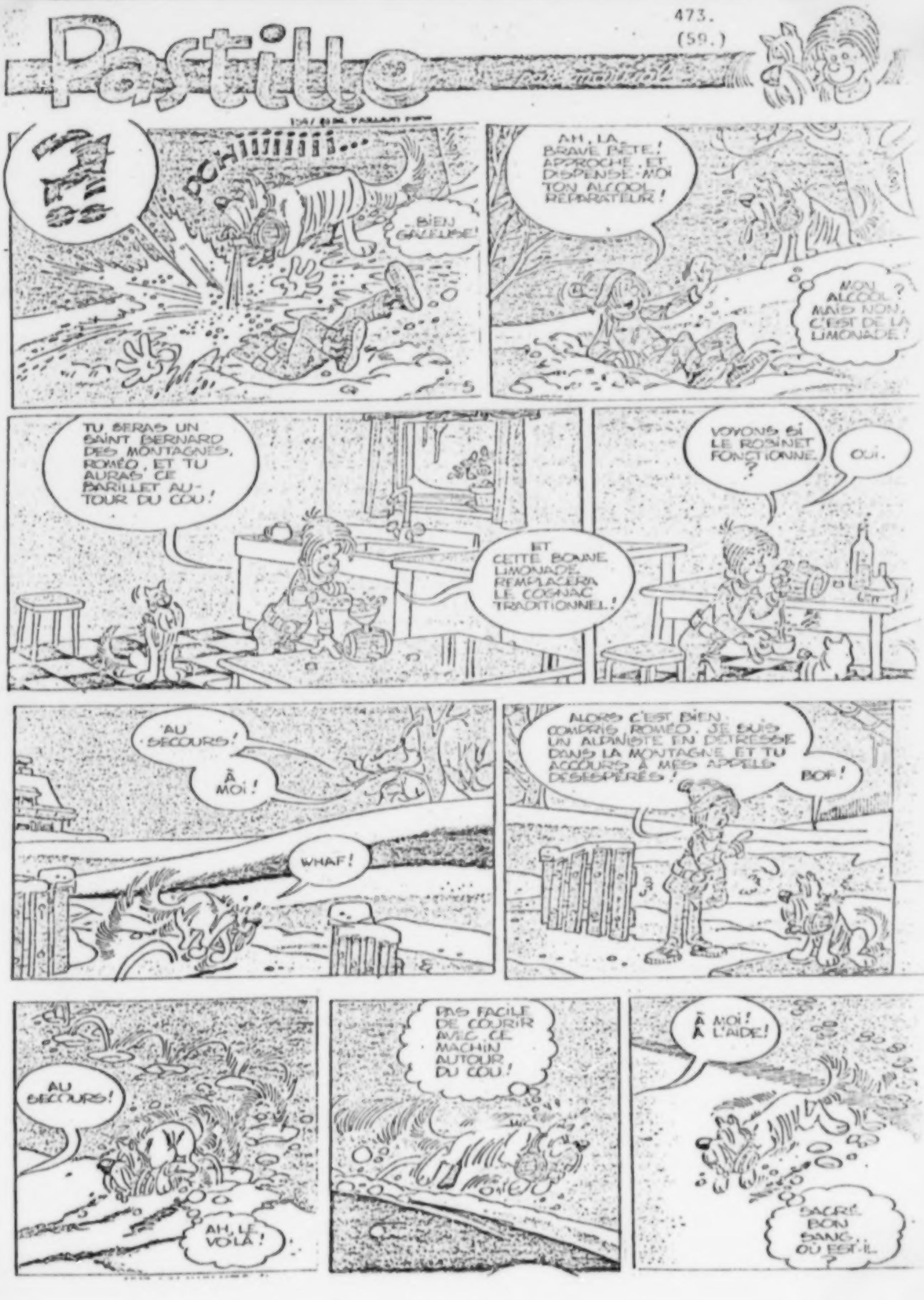
Khéna s'est fait passer pour un Extra-terrestre auprès des journalistes de la télévision
[redacted]

LA FUGUE DU SCRAMEUSTACHE

Gos



Spirou, Hebdomadaire, 29-12-77, no 2072, 40e année, 56 pages.


Pastille
PCHIIIIIIIII...
BIEN GALEUSE!
AH, LA BRAVE BÊTE! APPROCHE, ET DISPENSE-MOI TON ALCOOL RÉPARATEUR!
MON ALCOOL? MAIS NON, C'EST DE LA LIMONADE!
TU SERAS UN SAINT BERNARD DES MONTAGNES, ROMÉO, ET TU AURAS CE BARILLET AUTOUR DU COU!
ET CETTE BONNE LIMONADE REMPLACERA LE COGNAC TRADITIONNEL!
VOYONS SI LE ROBINET FONCTIONNE?
OUI.
AU SECOURS!
À MOI!
WHAF!
ALORS C'EST BIEN COMPRIS ROMÉO, JE SUIS UN ALPINISTE EN DÉTRESSE DANS LA MONTAGNE ET TU ACCOURS À MES APPELS DÉSESPÉRÉS!
BOF!
AU SECOURS!
AH, LE VOILÀ!
PAS FACILE DE COURIR AVEC CE MACHIN AUTOUR DU COU!
À MOI! À L'AIDE!
SACRÉ BON SANG, OÙ EST-IL?

ELIXIR LE MALÉFIQUE

Macherot

Spirou, Hebdomadaire, no 2073, 41 e année, 5-1-78, 68 pages

Suspecté des vols, enlevé par Elixir, Taboum a réussi à fuir, mais se voit attaqué en route par les volés...

Sibylline

475.
(61.)

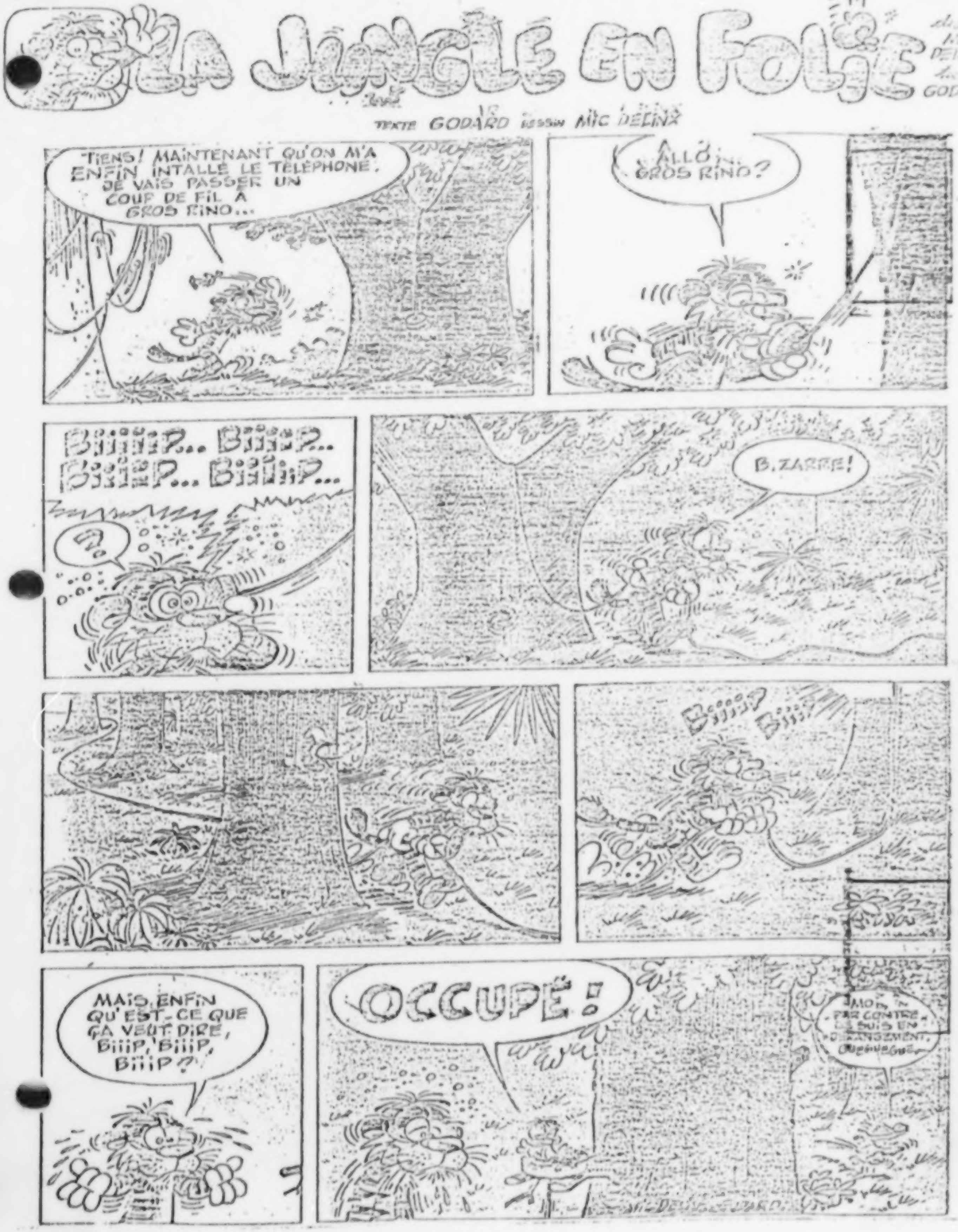
Spirou, Hebdomadaire, no 2073, 41e année, 5-1-78, 68 pages.

RINNE et JEANN
QUEL DÉSASTRE!
HELLO!...
...BONJOUR JEANNOT! SAIS-TU QUE TU M'AS DRÔLEMENT IMPRESSIONNÉE L'AUTRE JOUR !?!
FORCÉMENT! À FORCE D'ÊTRE POURSUIVI PAR TOUS LES AGENTS DU QUARTIER, JE FINIS PAR AVOIR UNE BONNE POINTE DE VITESSE!
C'EST PAS DE ÇA QUE JE TE PARLE, MAIS D'AVA TA VIRILITÉ TOUT À COUP: CETTE PUISSANCE! CETTE FORCE! CETTE EXIGENCE!...
MÊME QUE JE L'AI DIT AUX LECTEURS!.. ET PUIS TU SAIS, CE N'EST PAS MOI QUI AI APPELLÉ L'AGENT!... JE... JE N'AI PAS OSÉ. J'AI EU PEUR DES REPRÉSAILLES...
AVGLE!? PURGLE!? TU...TUR...TUVE... TU...TU AS EU PEUR DE MOI?!?
CO...COMMENT, ÇA... ÇA PLAIT AUX FILLES, CES FAÇONS-LÀ?
JE NE SAIS PAS SI ÇA PLAIT AUX FILLES, MAIS EN TOUS LES CAS, ÇA IMPRESSIONNE! ÇA DOMINE! ÇA EN IMPOSE, QUOI!
QU'EST-C QUE TU TIE DANS TA M CORINNE
UNE POMM POURQUOI
DONNE!
C'EST LA POMME DE MON GOÛTER, JEANNOT...
J'AI DIT, DONNE!
B...BIEN JEANNOT!...
SI C'EST DE LA VIRILITÉ QU'ELLE VEUT LA PETITE, ELLE VA ÊTRE SERVIE!!
HA!HA!HA! JE L'AI EU! JE L'AI EU L'VIRIL! HA!HAHA!
BROUM!!
SPLATCH!!
QUE...QU'EST-CE QUE C'EST? QUE S'EST-IL PASSE?!?
UNE NOUVEAUTÉ DANS LE DOMAINE DE LA FARCE ET ATTRAPE! UNE POMME QUI EXPLOSE QUAND ON LA MORD!
ET...ET TOUT CE NOIR?!
UNE IDÉ À MOI! REMPLI POMME D' INDÉLÉBILE. HA!HA!HA! EN PRINCIPE, POU QUELQUE TEM TU CHANGE COULEU JEANN.
TABARY

Pif, Hebdomadaire, 28e année, Belgique, Gadget no 309, 67 pages.

Pif. Hebdomadaire. 28e année, Belgique, Gadget no 309, 67 pages.

LA JUNGLE EN FOLIE
GODA.D ... MIC DEL...
TIENS! MAINTENANT QU'ON M'A ENFIN INTALLÉ LE TÉLÉPHONE, JE VAIS PASSER UN COUP DE FIL À GROS KINO...
ALLO, GROS KINO?
BIIIP... BIIIP... BIIIP... BIIIP...
BIZARRE!
MAIS ENFIN QU'EST-CE QUE ÇA VEUT DIRE, BIIIP, BIIIP, BIIIP?
OCCUPÉ!!


LA JUNGLE EN FOLIE
TEXTE GODARD DESSIN MIC DELINX
TIENS! MAINTENANT QU'ON M'A ENFIN INTALLÉ LE TÉLÉPHONE, JE VAIS PASSER UN COUP DE FIL À GROS RINO...
ALLÔ... GROS RINO?
BiiiiP... BiiiiP... BiiiP... BiiiiP...
?
B.ZARRE!
BiiiiP
BiiiiP
MAIS, ENFIN QU'EST-CE QUE ÇA VEUT DIRE, BiiiP, BiiiP, BiiiP?
OCCUPÉ!
MOI, PAR CONTRE, JE SUIS EN DÉRANGEMENT,

LA JUNGLE EN FOLIE
dessin MIC DELINX
texte GODARD
BELOTE, REBELOTE ET DIX DE DER !
VOUS FERIEZ MIEUX D'ARRÊTER PENDANT QU'IL EN EST ENCORE TEMPS, LES GARS !..
... C'EST DANGEREUX, LE JEU !
AUCUN DANGER, ASTY. ON JOUE DES HARICOTS !
JUSTEMENT !
MIC DELINX
J'AI ENTENDU PARLER D'UN TYPE QUI N'A JOUÉ QU'UN HARICOT.
...ET CELA NE L'A P
EMPÊCHÉ DE SE RUI
EN UN CLIN D'OEI
ET DE BRISE
VIE..
UNE MAUVAISE MAIN, ET VLAN...
...IL AVAIT TOUT PERDU.. ...
MEUBLES, FEMMES ENFANTS, MAISON TOUT !!!
MAIS...
...MAIS QUI PEUT TOUT PERDRE EN UNE SEULE FOIS EN JOUANT UN HARICOT ?!?
UN CHARANÇON !!!
MOI, J'AI CONNU UN CHARANÇON QUI ÉTAIT TELLEMENT AVARE QU'IL HABITAIT DANS UN HARICOT À "ÉCOSSAIS"...
VOILÀ CE QUI S'APPELLE UNE HISTOIRE QUI FAIT "KILT" !

Communicat[illegible] orale/écrite

Clientèle: 5 [illegible] ans

Objectifs	Activités réelles	Objectivation	Techniques
Communiquer les différents aspects de son vécu en utilisant le code pictographique.	Choisir et organiser son emploi du temps pour une journée ou/et une semaine	Echange orale entre pairs et professeur sur le programme collectif et individuel	Composition de strips ou d'une planche
	Le transmettre au groupe et à son professeur sous forme de Bande dessinée	Comment intéresser le lecteur à mon produit?	
Organiser son message pour un lecteur précis	Mettre en commun son horaire de loisirs d'une semaine ou d'un mois	Rappel de l'intention du scripteur dans son expression et sa communication au(x) lecteur(s) choisi(s)	Découpage/collage Réalisation d'un calendrier Recherche de documentation
Ordonner et préciser les éléments linguistiques dans un tout cohérent	Echanger ses menus de la semaine	Compréhension du code par le lecteur sera facile ou ardue?	Cueillette d'informations sur la composition d'un menu
Exprimer ses sentiments et ses goûts personnels	Raconter son "Week end"	Les éléments du message sont précis et clairs?	Organisation de la technique d'une bande dessinée
Créer un "suspense" dans sa communication	Dire à un copain le sujet de son rêve et l'intrigue	La redondance du texte/image est-elle inévitable considérant le sujet traité? l'âge des interlocuteurs?	
Parler et écrire sur un sujet d'intérêt personnel pour informer	Expliquer le choix de ses vêtements en certaines circonstances	La précision des termes facilitera-t-elle la compréhension du message?	Recherche en bibliothèque
		La recherche facilitera-t-elle la clarté du message?	Utilisation du dictionnaire

Communication orale/écrite

Clientèle: 5-6 ans

Objectifs	Activités	Objectivation
Rétablir l'ordre logique et chronologique des images. Inventer le dialogue respectant la relation image/texte.	Amorce: échanger avec l'enfant sur les préparatifs à la fête de Noël. Activité: Remettre à chaque enfant de l'équipe ou du groupe, les cases (en désordre) d'une planche ayant pour sujet: Noël.	Observation du contenu de chaque image. Vérification de la justesse du classement selon son intention et le sujet traité. Communication de cette bande à un lecteur. Feed-back du lecteur. En collectif, discussion sur les différents messages parvenus aux lecteurs:
	Après échange entre les enfants, faire placer les images en ordre pour constituer une belle histoire.	- la compréhension du Récepteur - l'intention de l'Emetteur Ré-organisation de la bande dessinée - si désirée par l'auteur.
	L'histoire reconstituée, l'enfant peut tracer les ballons dans chaque case. La forme et la grandeur des ballons peuvent varier selon le message qu'il veut exprimer.	L'élève ajuste son message verbal au fur et à mesure qu'il découvre les éléments signifiants de l'image. Communication de la B.D. à un lecteur selon le désir de l'enfant-émetteur. Feed-back du lecteur.
	L'enfant peut également ajouter des onomatopées.	Communication extérieure des bandes sous forme de journal, album... est à encourager pour accroître la motivation interne de l'enfant et pour d'autres bienfaits qui seront à découvrir avec le groupe.

Do-ré-mi, revue bimensuelle, no 7, 1-12-74- p. 8

Bande originale

Do-ré-mi, revue bimensuelle, no 7, 1-12-74, p. 8

unication orale/écrite — Clientèle: 8-11 ans

Objectifs	Activités	Objectivation	Techniques
ler une situation en s'im- ıant ou en impliquant les ɜs	Se modeler sur une Bande dessinée pour monter un théâtre de marionnettes	Echanger sur la nécessité de produire un spectacle	Confection de marionnettes
· un atelier de marionnet-	Confection de marionnettes avec du matériel simple afin de ne pas ennuyer les plus lents - avec la collaboration des parents ou ami(e)s.		Manipulation expressive des personnages
ier l'enfant au jeu de s		Respecter le rythme personnel de création	Mise en marche de la scène
			Affichage de la date et du lieu de la représentation
imer et communiquer ses iments, son vécu en des es et paroles personnelles s auditeurs de différents	Manipulation des marionnettes à partir d'une histoire courte	Créer un climat de non-concurrence entre les acteurs favorable pour inventer des marionnettes et un discours original	Déroulement de la représentation
	Enrichissement du texte		Calligraphie
r un discours imaginaire riginal	Un élève peut animer l'atelier, ce qui stimulera peut-être davantage les acteurs et les élèves passifs	Revoir ce qui a été dit ce qui devrait être modifié ou conservé	Scénario de l'atelier
e agir		S'ajuster et s'auto-critiquer pour satisfaire au maximum les spectateurs	Noter ses observations sur la grille d'analyse de la production et de la communication
lir et maintenir le act entre acteurs et tateurs	Pour assurer la permanence du texte et remédier à l'oubli, les paroles peuvent être écrites	Feed-back du public visé	(Grille d'analyse créée avec les élèves.)
rtir par le jeu verbal isuel	Séances d'expression et de communication à huis clos avant de présenter l'atelier au public visé		
	Présentation du théâtre de marionnettes à tous les élèves.		
	Analyse et interprétation des résultats de la réalisation et de la communication		

Les marionnettes et les jeux de parole

Encore tout petits, nombre d'enfants reçoivent en cadeau une marionnette avec laquelle ils jouent comme avec les autres jouets ; ils affectionnent cependant par-dessus tout ce jouet car il parle ! Selon leur âge, leurs intérêts ou leurs jeux, ils font parler cette poupée de bien des façons. Il existe des milliers de façons de s'exprimer ou de se dire et la marionnette peut nous permettre de le faire en inventant un discours imaginaire qui nous introduit dans un univers de fantaisie.

Cependant, même les enfants vivent un grave problème : ils sont des humains qui ont tendance à se répéter, à raconter des histoires connues de ,ous ! Pourtant, si les enfants étaient initiés à l'emploi de moyens d'expressions, ils pourraient inventer des histoires nouvelles.

Dans les lignes qui suivent, nous tenterons de nous donner des moyens simples pour créer de nouvelles histoires et ainsi faire des découvertes à travers ces personnages que nous aurons préalablement mis au monde.

Cet article s'adresse à tous ceux et celles qui sont intéressés par les marionnettes mais, en particulier, aux maîtres du primaire désireux de développer cette activité. C'est pourquoi nous semblerons souvent nous adresser à ces derniers sans oublier qu'il y en a bien d'autres, tout comme moi, qui sont fascinés par cet art.

1. LES PARTICIPANTS

Les participants seront de trois groupes : d'abord les enfants, puis le maître et bien sûr les marionnettes. Ils auront chacun un rôle important à jouer bien que différent l'un de l'autre, mais ils seront liés entre eux pour atteindre un seul et même but : un discours imaginaire original.

1.1 Le maître

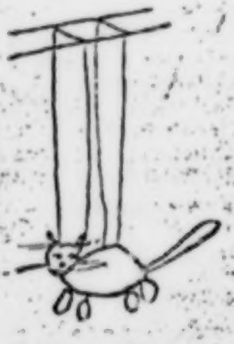
Nous changerons son nom ! «Nous appellerons le maître, "maître-animateur", parce qu'il ne sera plus uniquement le transmetteur de connaissances, mais il deviendra un guide et un déclencheur»[1]. Ainsi le maître-animateur vivra une situation privilégiée : il apprendra par les enfants. Il veillera à suivre leur rythme et l'activité évoluera à partir du groupe. De plus, le maître-animateur aura la chance de connaître davantage les enfants qui seront à l'aise pour se raconter, cachés derrière leur marionnette. En effet, très souvent les enfants se sentent protégés par le petit personnage qu'ils animent.

1.2 Les enfants

Ils seront les créateurs de l'atelier de marionnettes. Ainsi nous ne pourrons jamais prévoir comment se passera l'atelier, ignorant ce que seront les marionnettes. Ce qui est certain, c'est que les enfants nous surprendront et souvent agréablement, à condition que nous respections leur rythme personnel de création. De plus, les enfants seront à l'aise pendant l'atelier, à condition qu'il y ait absence de concurrence. À cet effet, nous nous interrogeons sur la nécessité de produire des spectacles. Mais nous reviendrons plus loin sur cette question. Bref, si le rythme de chacun est respecté et s'il y a absence de concurrence pendant l'atelier, les enfants seront dans un climat favorable pour inventer des marionnettes et des discours originaux.

Marionnette à gaine

Marionnette à fils



LES TYPES DE MARIONNETTES
(simples de fabrication)

— *la marionnette à gaine ou à main*
faite de papier ou de tissu (cousu ou broché) manipulée à l'intérieur par la main

— *la marotte*
marionnette animée par un bâton. Elle peut être faite en trois dimensions ou simplement découpée dans un carton auquel on fixe un bâton ou une paille.

— *la marionnette d'ombre*
marionnette découpée dans un carton; on peut y découper des ouvertures et y coller des papiers de soie colorés. L'ombre de la marionnette est projetée sur un écran éclairé par un réflecteur. L'écran peut être fait d'un morceau de coton blanc tendu par une corde.

— *la marionnette à fils*
marionnette fabriquée en 2 ou 3 dimensions et soutenue par des fils qui servent à l'animer. Les matériaux de récupération conviennent très bien pour ce genre de marionnettes.

- *la marionnette à tiges*
marionnette dont la tête ou le tronc est soutenu par une main et dont les bras mous sont mobiles avec des tiges.

Marotte

Marionnette d'ombre

1.3 Les marionnettes

Enfin la participante la plus importante de l'atelier mais qui n'existerait pas sans la présence des deux autres : c'est la marionnette. Comment sera-t-elle ? À quoi ressemblera-t-elle ? Sûrement pas à certains modèles inconscients comme Guignol, ou plus près de nous Bobinette ou les marionnettes américaines de Sésame. Il est vrai qu'en tant qu'adultes nous avons de nombreuses images de marionnettes en tête, mais nous devons amener l'enfant à créer des personnages à sa mesure, près de son univers. « Et même si elle nous paraît informe, l'enfant saura l'animer et la parer de ses plus beaux atours dans son imagination. »[2] Ainsi l'enfant qui créera une marionnette à son image aura sûrement un excellent rapport avec celle-ci et le discours qu'il créera aura plus de chance d'être personnel.

2. L'ACTIVITÉ

Quand un maître décide d'animer un atelier de marionnettes, il doit se soucier de l'organisation matérielle de l'activité.

Nous précisons toutefois que le matériel est très simple et plus il sera simple, plus les enfants seront capables de créer leur personnage seuls, sans aide. Ainsi le maître-animateur ne sera pas envahi par les problèmes techniques de chacun. De plus, comme le but de cet atelier concerne le discours, il n'est pas nécessaire de s'éterniser sur la fabrication.

Une fabrication rapide sera très appréciée des jeunes enfants (1er cycle). Cependant chez les enfants du deuxième cycle de l'élémentaire, la technique de fabrication sera d'un plus grand intérêt pour le groupe, mais là aussi, il ne faut pas en arriver à perdre les buts de l'atelier.

Bref, il ne faut pas accorder tout le temps de l'activité seulement à la fabrication des marionnettes à moins que ce ne soit là le but de l'activité : créer une poupée décorative.

Avant de passer aux messages, nous voulons ajouter un mot sur le castelet. D'abord nous croyons que le castelet commercial en bois n'est pas nécessaire pour nos activités de marionnettes. Nous voyons trop souvent les enfants coincés derrière celui-ci ne pouvant jouer plus qu'à deux ou trois. Que faire alors avec les 27 autres enfants de la classe ? C'est pourquoi nous suggérons des moyens très simples comme une chaise, une table renversée, un tissu tendu sur une corde ou une petite boîte de carton. Se cacher complètement n'est pas nécessaire et les enfants savent bien nous le prouver quand ils improvisent leur castelet.

Le matériel nécessaire à la fabrication de marionnettes

- du papier couleur
- du carton de couleur
- de la colle
- du papier collant
- du papier à masquer
- une agrafeuse
- des pailles
- des bâtonnets
- de la ficelle
- du papier de soie
- des morceaux de tissu
- des attaches parisiennes
- des matériaux de récupération boîte d'œufs, panier de fruits bouteille de plastique...

Photos Louis Bergeron

3. LA CRÉATION DU DISCOURS IMAGINAIRE

Ce qui est fréquent, c'est d'avoir pour but la création de spectacles de marionnettes pour une fête d'école ou le carnaval. Malheureusement on oublie tout le reste, c'est-à-dire l'itinéraire nous menant vers ce but. Nous croyons qu'il est préférable de développer un discours imaginaire original par des mises en situation, des jeux de rôle, que de créer un spectacle rapidement au risque d'ennuyer l'auditoire. Ainsi les enfants découvriront qu'il est fort intéressant de créer des histoires, de nouveaux personnages et de les mettre dans toutes sortes de situation. Le maître-animateur donnera peut-être le goût à ses enfants de continuer à jouer avec leurs marionnettes plutôt que de les oublier après l'unique représentation.

3.1 Les marionnettes se visitent...

La marionnette est maintenant fabriquée. Elle a un nom et même une voix, celle que l'enfant lui prête. Tous sont alors prêts à commencer un discours où l'imagination sera à l'honneur. Afin que l'enfant se familiarise avec sa marionnette et que celle-ci s'apprivoise, ils feront ensemble la visite de la classe.

La visite se fait deux à deux. Les enfants font découvrir la classe ou tout autre lieu choisi par le maître-animateur ou par les enfants. Par cette visite-découverte, les enfants apprivoisent la manipulation de leur marionnette. Il est à noter que la marionnette voit tout pour la première fois.

3.2 Le choix de la marionnette-amie et du lieu préféré

Maintenant que les marionnettes ont pris connaissance des lieux, elles se doivent de rencontrer leurs semblables. De plus, chacune raconte brièvement aux autres marionnettes ce qui l'a le plus surprise dans sa visite.

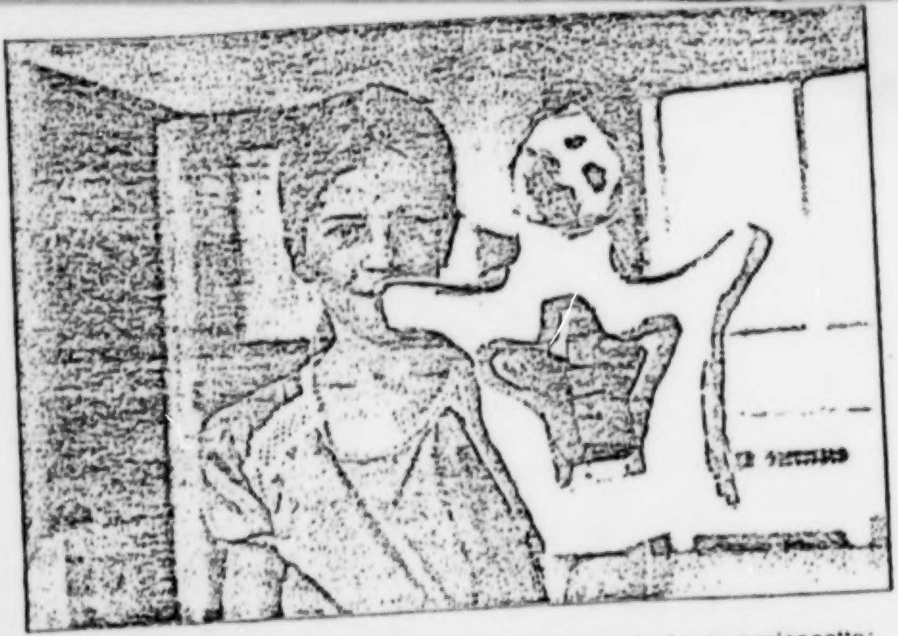
Deux à deux, les marionnettes choisissent un lieu qu'elles préfèrent par-dessus tout dans la salle. Quand elles l'ont trouvé, elles décident ce que devient ce lieu comme, par exemple, une autre planète, le fleuve, le haut d'un arbre, un camion, une bobine de fil... bref le lieu peut tout devenir ! Ce sont les enfants qui choisiront. Après cette prise de décision, les marionnettes aménagent l'espace à leur façon. C'est dans ce lieu qu'elles joueront une journée de leur vie du matin jusqu'au soir.

3.3 Les marionnettes se racontent

— Quatre à quatre. Deux marionnettes s'aperçoivent de l'existence de deux voisins avec lesquels elles font connaissance et à qui elles font visiter leur maison et vice-versa. À l'un des deux voisins il arrive toujours des mésaventures (choisies par les enfants). Les autres voisins

s'en aperçoivent et essaient de l'aider. Réussiront-ils ?

Ces jeux de parole permettent à l'enfant d'apprivoiser sa marionnette et celle des autres. Il apprend petit à petit à ne plus parler en son nom mais à laisser la [illegible]a marionnette. Cependant, c'est le [illegible]-animateur qui donne les consignes et voit à insister sur certains points : 1) la marionnette parle clairement, 2) la marionnette parle plutôt lentement, 3) les marionnettes écoutent les autres, elles ne parlent pas toutes en même temps, 4) les marionnettes, quand elles ont fini un jeu, attendent sagement que tous les groupes aient terminé le leur.



4. LA MISE EN MARCHE

Maintenant continuons nos jeux de parole !

— *le voyage*

Deux à deux les enfants pensent à un pays qu'ils voudraient visiter et dont ils ignorent la langue.

Chacun visite ce pays en ne comprenant rien de ce que disent les autres. Tout à coup ils entendent murmurer quelqu'un, s'aperçoivent qu'il parle la même langue et font connaissance. Que se passera-t-il ?

— *[illegible]caillou*

[illegible]ux à deux les marionnettes sont devenues très petites. Elles se trouvent sur une montagne qui n'est en réalité qu'un simple caillou. Que se passe-t-il sur cette « montagne » ? Dans quel lieu se trouve le caillou ? Quelle est leur nouvelle perception de l'espace ?

— *les géants*

Quatre à quatre. Les marionnettes sont devenues géantes, elles sont plus grandes que les humains. Elles possèdent un étrange pouvoir (choisi par les enfants). Deux des marionnettes jouent le rôle des humains et les deux autres le rôle des géants. Où se trouvent-ils ? Que se passe-t-il quand les deux groupes se rencontrent ?

— *les jeux de famille*

— Quatre à quatre. Deux des marionnettes sont des parents, les deux autres des enfants. Les enfants veulent jouer et les parents veulent qu'ils fassent leur devoir. Que se passe-t-il ?

— Quatre à quatre. Deux des marionnettes sont des parents et les deux autres [illegible] des enfants. Les enfants veulent [illegible]r au ballon avec leurs parents qui le leur ont promis depuis bien longtemps. Mais les parents ont reçu une invitation à sortir avec leurs amis. Que se passe-t-il ?

Les jeux de famille ou les rapports avec l'autorité peuvent être joués à d'autres niveaux comme les patrons et les employés, les marionnettes qui dominent les hommes, etc. Chaque groupe d'enfants joue à tour de rôle les dominants et les dominés.

Tous les jeux de parole seront souvent très courts. Ils dureront quelques minutes mais petit à petit, les enfants prendront plaisir à parler, à inventer des histoires plus détaillées, plus articulées. De toute façon, au début mieux vaut une histoire courte qu'une très longue où les enfants en arrivent à perdre tout intérêt.

À la fin de chaque jeu, il est important de faire un retour critique à l'intérieur des groupes. Le retour critique consiste à revoir ce qui a été dit, ce qui devrait être modifié ou conservé afin que l'histoire soit plus claire et plus intéressante. Les enfants apprendront à enrichir leurs textes et à régler certains désaccords qui auraient pu survenir pendant le jeu.

Nous venons de voir des exemples de situations développant l'imagination des enfants. Il est facile d'en inventer d'autres tout aussi intéressantes. À ce titre le maître-animateur aura la chance d'être lui aussi créatif en trouvant de nouvelles situations et des jeux de rôle.

5. CONCLUSION

Ayant décrit plusieurs jeux, il serait peut-être bon pour celle ou celui qui désire animer une activité de marionnettes dans sa classe de voir clairement les étapes de l'atelier.

1. la marionnette est fabriquée avec des matériaux simples ;
2. chaque enfant la nomme et lui prête sa voix ;
3. l'enfant apprivoise sa marionnette ;
   3.1 en visitant les lieux ;
   3.2 en faisant connaissance avec les autres marionnettes ;
4. l'enfant crée des discours imaginaires ;
   4.1 par des mises en situation ;
   4.2 par des jeux d'autorité ;
   4.3 par des histoires créées de toute pièce par l'enfant ;
5. le retour critique ;
6. la mise en commun ;
   6.1 tout à la fin de l'activité ;
   6.2 elle prépare souvent la prochaine rencontre.

Ainsi animés, les jeux pourront durer toute l'année, ils se feront pendant de courtes périodes d'environ vingt minutes. Au début de chaque rencontre, le maître-animateur donnera des consignes très simples où les jeux se feront rapidement. Après ce réchauffement, les situations se compliqueront. Avec le temps, les enfants suggéreront eux-mêmes des situations et c'est peut-être à ce moment qu'il sera intéressant de voir comment chacune des équipes perçoit ce qui est dit en les présentant au groupe. Ici, la « représentation » devient intéressante parce qu'elle est vivante, c'est-à-dire en transformation.

C'est dans ce mouvement que les jeux de parole seront intéressants et les marionnettes s'en sentiront mieux parce que leur vie sera plus longue que le temps d'une représentation.

Francine CHAÎNÉ

---

[1] CHAÎNÉ, F., *Les marionnettes*, in Document PMF 157-56. Annexe II, Université Laval, 1978.

[2] CHAÎNÉ, F., *Les différents visages des marionnettes* in L'école coopérative, Février 1977, numéro 36, p. 19

Communication orale/écrite   Clientèle: 9-11 ans

Objectifs	Activités	Objectivation	Techniques
Découvrir les traits d'humour et leur signification	Lecture d'une planche de Bande dessinée: Popeye.	L'élève observe les images et recueille les indices nécessaires à l'organisation du discours.	Lecture d'une Bande dessinée.
Attribuer une signification aux termes nouveaux ou aux expressions obscures.	S'exprimer oralement sur les éléments du message découverts.		Ecrémage/repérage
Raconter oralement l'histoire (émetteur)	Relecture pour recueillir de nouvelles informations, des détails pertinents pour compléter la construction du message.	Analyse de l'image et du texte pour un choix pertinent des éléments linguistiques.	(voir Richaudeau, <u>Lecture rapide</u>)
Vérifier la compréhension du message (auditeur).	Retour sur les connaissances de la langue - termes nouveaux - expressions obscures - ellipses - abréviations	Aider les enfants - à comprendre davantage les différentes parties du discours - à utiliser les connaissances acquises	Fichier de grammaire (C.F.E. 2213) Recherche collective
	Arrêt sur les traits comiques.	Dégager des règles de construction des onomatopées.	
	Recherche de leur signification dans le contexte.	Argumenter sur le sens attribué aux traits d'humour du dessin et du texte.	
	Mime de l'histoire ou théâtre de marionnettes.	Choisir et organiser les éléments du discours en tenant compte des nouvelles connaissances.	Comment monter un théâtre de marionnettes.
	Auto-critique de l'activité	Organiser la communication entre émetteurs⟷récepteurs.	
	Feed-back des spectateurs	Justifier son point de vue.	

POPEYE
Par BUD SAGENDORF
C'EST CURIEUX COMME LA MAISON EST SILENCIEUSE . ON SE DIRAIT DANS UN DORTOIR !
SH-H-H ! PISTACHE EST EN TRAIN DE FAIRE SES DEVOIRS !
VEUX-TU M'AIDER À FAIRE MON DEVOIR ?
D'AC...!
C'EST ÉCRIT: J'AVAIS SIX POMMES... UN VAURIEN M'EN VOLE LES CINQ SIXIÈME..! COMBIEN EN A-T-IL PRIS... ET COMBIEN M'EN RESTE-T-IL ?
IL N'Y A RIEN COMME ILLUSTRER UN PROBLÈME POUR TROUVER SA SOLUTION !
ALLO... BRUTUS ! PREND LES CINQ SIXIÈME DE MES SIX POMMES !
AH... OUI !
SAPRISTI ! TU EN AS CINQ ET IL NE M'EN RESTE QU'UNE SEULE !
?
!
HA! HA! C'EST EXACT !
CELA EST INJUSTE !
POW!
VOILÀ LA RÉPONSE PISTACHE ...
IL Y A UNE MÂCHOIRE CASSÉE ET TOI... TU AS TOUTES TES POMMES !
?
1-6

© King Features Syndicate, Inc., 1974 World rights reserved

POPEYE
Par BUD SAGENDORF
ALLONS JOUER DANS LA MAISON ! AINSI JE N'AURAI PAS À COURRIR TROP LOIN POUR ALLER CHERCHER LA BALLE !
O.K. !
PUFF!
YIPE !?!
?
CRASH!
WHEEEE!
BAM!
HA! HA!
SORTEZ DEHORS TOUS LES DEUX... IL N'Y A PAS DE TERRAIN DE JEUX À L'INTÉRIEUR DE LA MAISON !
ON PREND UNE COURSE !
D'ACC... ALLONS-Y !
THUMP! THUMP!
LE DERNIER RENDU DEHORS EST UN ÊTRE INFÉRIEUR !
?
CRASH!
QU'EST-IL DONC ARRIVÉ ?
DUFUS EST RESTÉ PRIS DANS LA PORTE !
?
BUD SAGENDORF

Communication écrite

Clientèle: 9-11 ans

Objectifs	Activités	Objectivation
Habiliter l'enfant à percevoir les bons indices sémantico-syntaxiques pour compléter le message.	Présentation du déroulement de l'activité.	Echange sur la technique du "test de closure" de G. Landsheere (voir feuille ci-jointe).
Découvrir les termes précis selon le contexte.	Lecture silencieuse d'une ou plusieurs planches dessinées.	Tenir compte de l'image.
Justifier son point de vue.	Recherche des mots absents pour compléter l'énoncé.	Utiliser des indices sémantiques et syntaxiques présents pour découvrir les lacunes.
	Vérification avec la version originale.	
	Discussion sur les diverses interprétations en se référant au contexte.	Justifier son point de vue. Essayer de saisir les difficultés rencontrées.
	Retour sur l'activité selon les objectifs visés.	Voir ce qui est positif et négatif à ce genre d'exercice.
	N.B.: les élèves peuvent préparer les corpus de travail - pour chaque élève - pour les équipes	
	Les suppressions de mots peuvent varier à tous les 6e, 12e, 18e; 7e, 14e, 21e ...	

LE TEST DE CLOSURE

CONSIGNES

1. Les mots manquants sont remplacés par des lacunes de longueur uniforme (seize espaces).
2. Un mot sur cinq est supprimé: 5e, 10e, 15e, ...
3. On considère ici comme mot tout ensemble séparé des autres par des espaces blancs (l'usine, n'admet, d'agréable ne comptent donc que pour un seul mot).
4. Seul le mot existant dans le texte original est considéré comme correct (accepter les synonymes conduit rapidement à des divergences et à un surcroît considérable de travail).
5. On accepte les fautes d'orthographe d'usage qui n'empêchent pas d'identifier le mot avec certitude; les fautes d'orthographe grammaticale entraînent la perte du point.
6. Le score est égal au pourcentage d'"items" réussis.
7. Un test d'environ 44% en closure correspond à 75% de succès au test de lecture classique; 55% de réussite en closure correspondrait à 90% de réussite au test de compréhension tandis que 33% de réussite en closure correspond à 95% de lecture orale correcte des mots. Ce chiffre élevé s'explique par la possibilité de prononcer correctement des mots incompris.

DEMARCHE

1. On permet une lecture silencieuse du texte mutilé (au moins 3 fois).
2. Chaque élève, individuellement, comble les lacunes (fait les exercices de closure).
3. On lui remet le texte original pour la correction.
4. Un élève lit le texte original à haute voix.
5. On discute les choix et on peut refaire l'exercice en équipe de 3 ou 4 élèves.

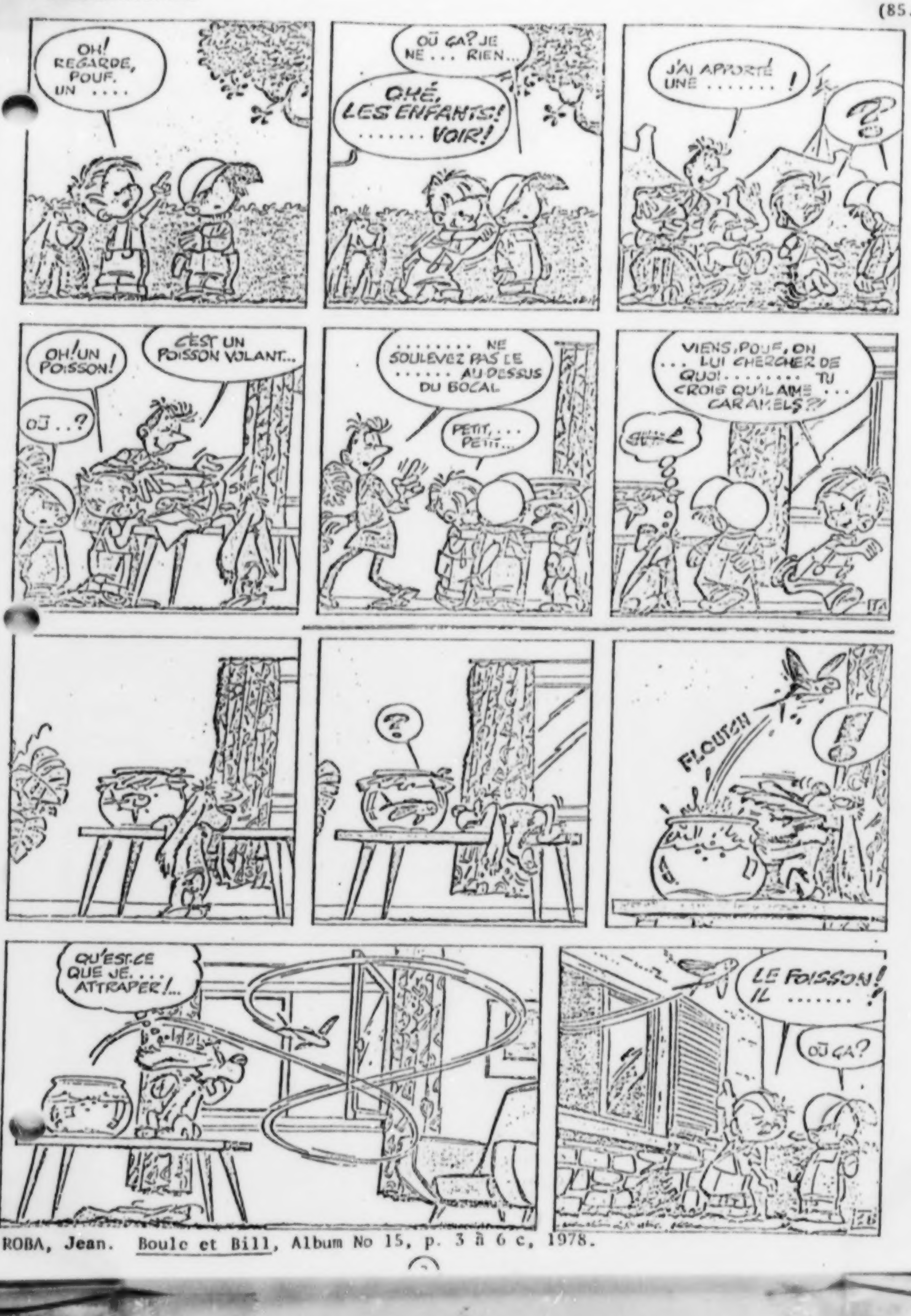
PLEIN LE DOS

HOLÀ!! CAROLINE A ______ !
S.O.S.!
C'EST CE QUI ____ ARRIVER DE PIRE__ UNE TORTUE!... SI ____ NE SE REDRESSE ___ ... C'EST LA MORT ______!
SALUT, BILL!... BONNE ______ !... ET SURTOUT, NE ____ FATIGUE PAS!
EH ____ MON GROS!... VOILÀ ____ QUI S'APPELLE PRENDRE ___ VIE DU BON ___ !
ÇA VA, BILL?
____! ... QUELQU'UN QUI S'INQUIÈTE ___ MOI!
FAIS BIEN ______ !... TU RISQUES LE ______ DE REIN, LA ______ NERVEUSE ET LA ______ CARDIAQUE!... HA!HA! ______
JE L'AURAIS _____!... MOI, ON NE ____ FICHE PAS MAL ____ JE MEURE!... ET ___ SE PAYANT MA _____ PAR-DESSUS LE ______ !!!
?
ALLONS, TU SAIS _____ QUE TU AS ____ ET LE TORT... ___! HI!HI!HI!

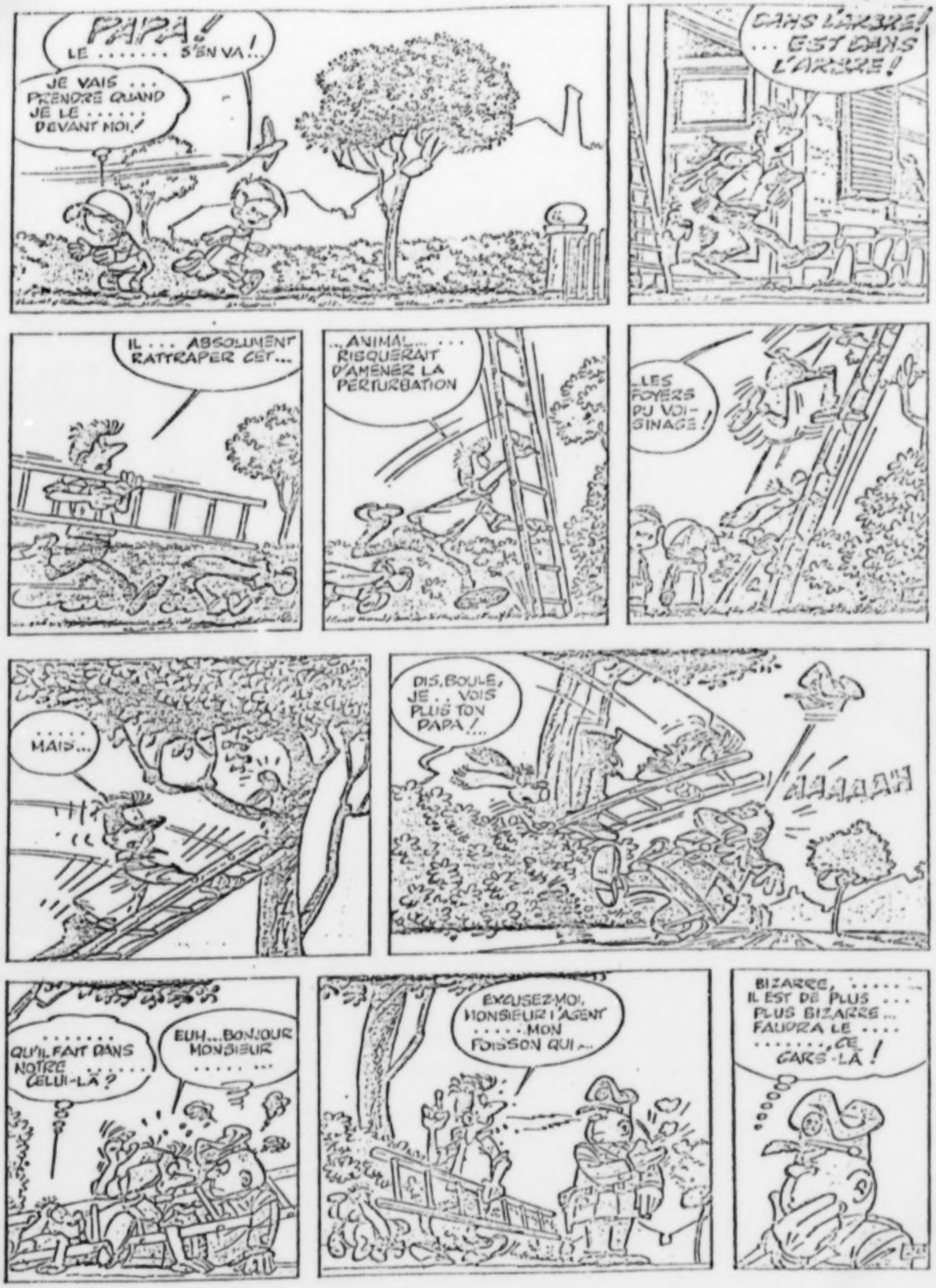
GRILLE DE CORRECTION 1

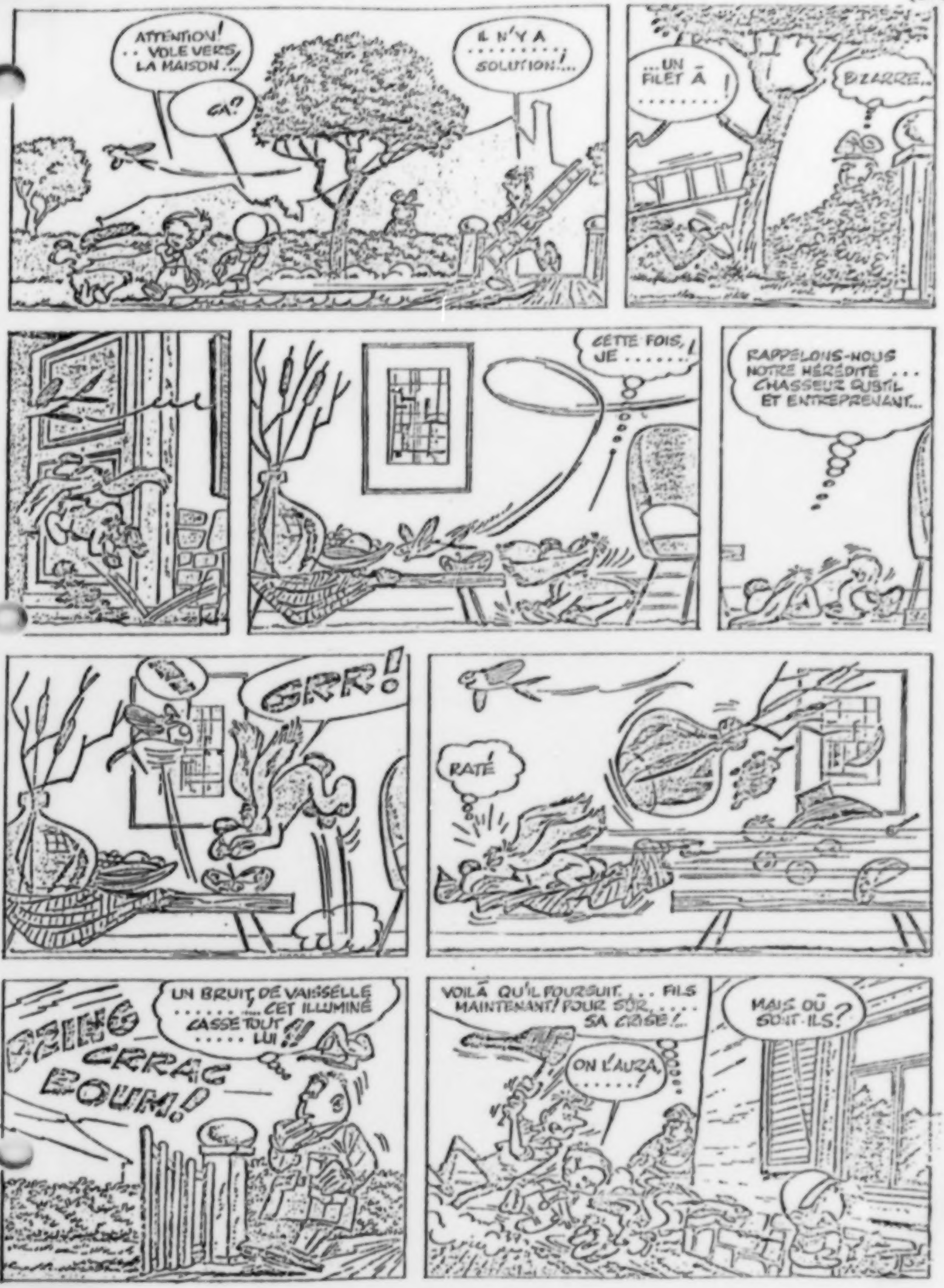
Plein le dos - page 4

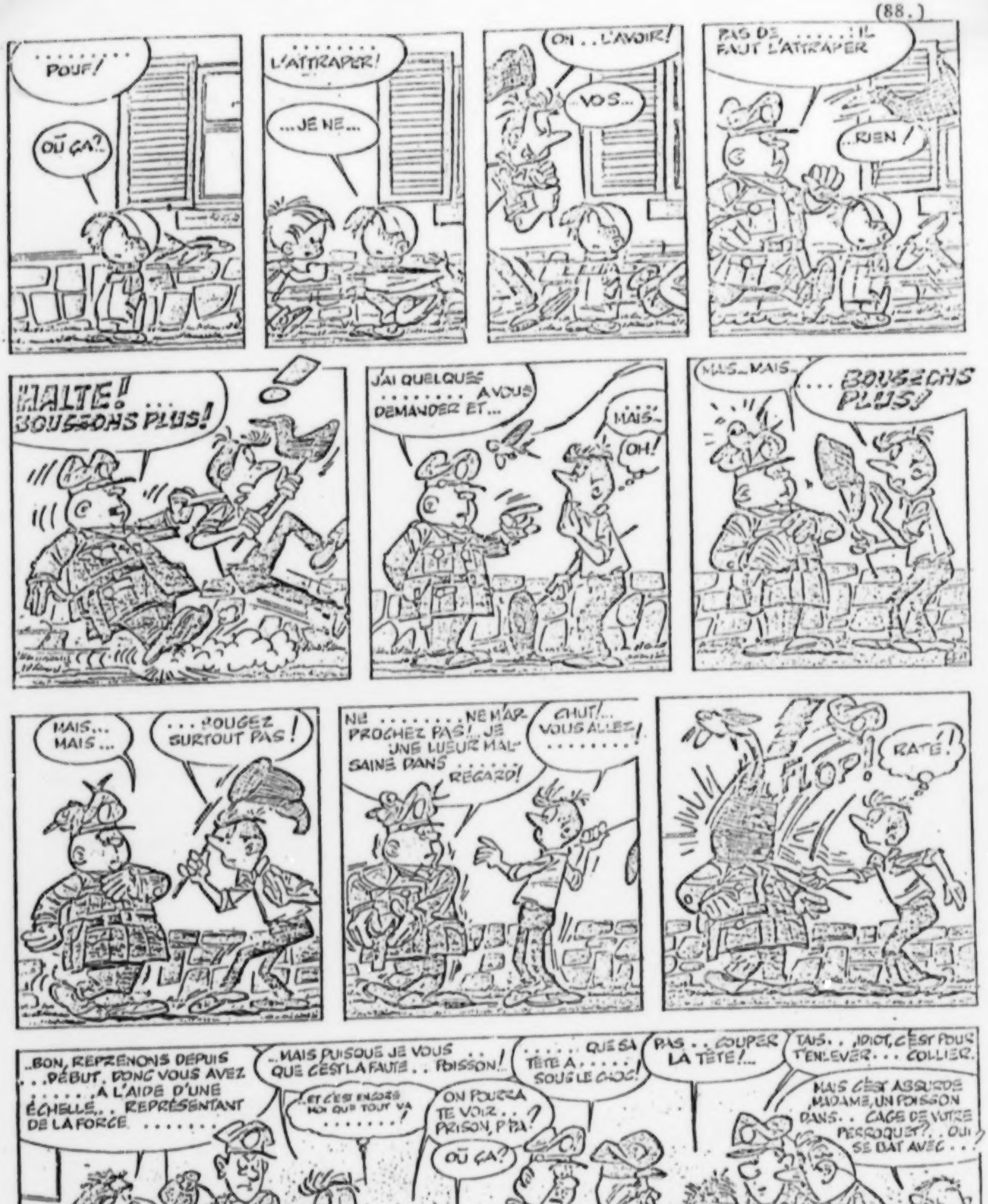
1. capoté
2. peut
3. à
4. elle
5. pas
6. certaine
7. journée
8. te
9. bien
10. ce
11. la
12. côté
13. enfin
14. de
15. attention
16. tour
17. dépression
18. crise
19. Ha!
20. parié
21. s'en
22. que
23. en
24. tête
25. marché
26. bien
27. tort
28. tue



ROBA, Jean. Boule et Bill, Album No 15, p. 3 à 6 c, 1978.


PAPA! LE .... S'EN VA!..
JE VAIS ... PRENDRE QUAND JE LE ...... DEVANT MOI!
IL ... ABSOLUMENT RATTRAPER CET...
...ANIMAL... ... RISQUERAIT D'AMENER LA PERTURBATION
..LES FOYERS DU VOI-SINAGE!
..... MAIS...
DIS, BOULE, JE .. VOIS PLUS TON PAPA!...
AAAAAH
.... QU'IL FAIT DANS NOTRE ...... CELUI-LÀ?
EUH...BONJOUR MONSIEUR ....
EXCUSEZ-MOI, MONSIEUR L'AGENT .....MON POISSON QUI...
BIZARRE, ... IL EST DE PLUS ... PLUS BIZARRE... FAUDRA LE ....CE GARS-LÀ!


ATTENTION! . . VOLE VERS, LA MAISON !...
ÇA?
IL N'Y A ...., SOLUTION !...
...UN FILET À ! ....
BIZARRE...
CETTE FOIS, JE ....!
RAPPELONS-NOUS NOTRE HÉRÉDITÉ ... CHASSEUR RUSTIL ET ENTREPRENANT...
GRR!
RATÉ
UN BRUIT, DE VAISSELLE .... CET ILLUMINÉ CASSE TOUT ...... LUI !!
CRRAC
BOUM!
VOILÀ QU'IL POURSUIT. . . . FILS MAINTENANT! POUR SÛR. . . . . SA CRISE!...
ON L'AURA, ...!
MAIS OÙ SONT-ILS?


.... POUF!
OÙ ÇA?
.... L'ATTRAPER!
...JE NE...
ON .. L'AVOIR!
VOS...
PAS DE ......: IL FAUT L'ATTRAPER
...RIEN!
HALTE! ... BOUGEONS PLUS!
J'AI QUELQUES .... A VOUS DEMANDER ET...
MAIS..
OH!
MAIS.. MAIS..
... BOUGEONS PLUS!
MAIS... MAIS...
... BOUGEZ SURTOUT PAS!
NE .... NE M'APPROCHEZ PAS! JE ... UNE LUEUR MALSAINE DANS ... REGARD!
CHUT!... VOUS ALLEZ ....!
FLOP!
RATÉ!
..BON, REPRENONS DEPUIS ...DÉBUT. DONC VOUS AVEZ ......À L'AIDE D'UNE ÉCHELLE... REPRÉSENTANT DE LA FORCE ....
..MAIS PUISQUE JE VOUS .. QUE C'EST LA FAUTE .. POISSON!
...... QUE SA TÊTE A ...... SOUS LE CHOC!
PAS .. COUPER LA TÊTE!...
TAIS.. IDIOT, C'EST POUR T'ENLEVER... COLLIER.
..ET C'EST ENCORE MOI QUI TOUT VA ....!
ON POURRA TE VOIR.. PRISON, P'PA?
OÙ ÇA?
MAIS C'EST ABSURDE MADAME, UN POISSON DANS.. CAGE DE VOTRE PERROQUET?.. QUI SE BAT AVEC...!

POISSONNERIES

Page 1
avion
vois, venez
OH, poisson
soulevez, du
viens, chercher, crois
qu'est, attraper
où

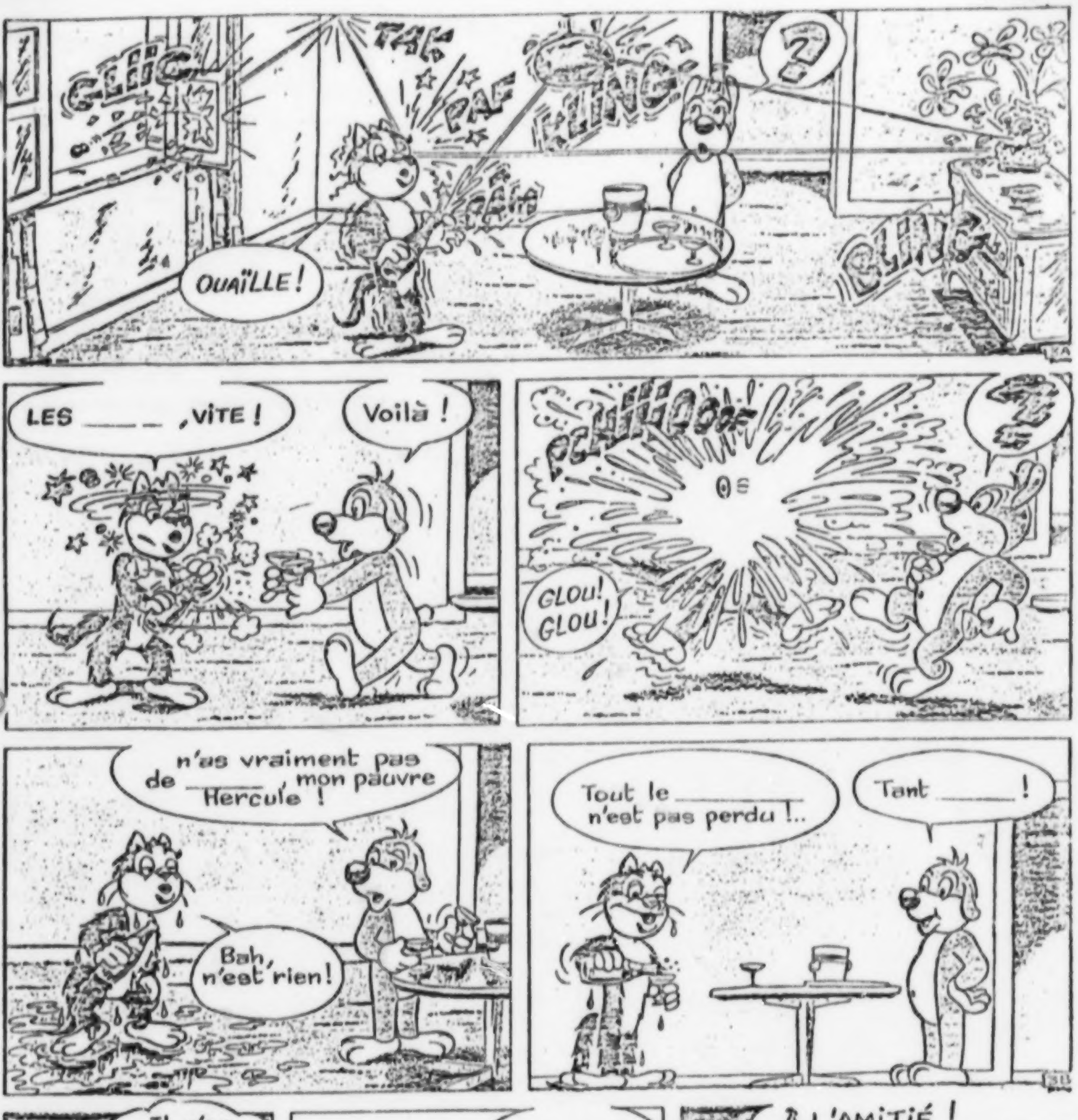
Page 2
s'en, quand, moi
arbre, dans
rattraper
amener
foyers
dis, plus
qu', celui, l'agent
c'est
bizarre, en, surveiller

Page 3
il, où, qu'
à
je
hérédité, entreprenant
vaisselle, tout
poursuit, sûr, papa, où

Page 4
ça
on
de, rien
j'ai, demander
mais
mais, pas
pas, malsaine, vous
reprenons, vous, d'une, la, je, la, moi, on, prison, que, sous, couper, idiot, collier, c'est, poisson, votre, bat

LA PAIX !
Hé, Pif ! Je peux __ parler ? D'homme à homme ?.... __ je puis dire !....
Oui ?
PRAAAP PAK PAK
D'après C. Arnal
SCENARIO : NADAUD
DESSIN : YANNICK
__, voilà !...
Dis-donc, ça __ l'air grave !
Euh !..
Si __ FAISAIT LA PAIX ?
Mais __, mon vieux !
C'est bien __ ?
Sacré Pif !
Passe à __ maison, j'ai mis une __ de champagne au frais !
__ plaisir !
Attention, pas de __ ! Ou c'est de nouveau __ guerre !....
Sincèrement, Hercule, je __ mal jugé !
LE RATEAU !!
PAF
?

c'est moi qui l'ai ___ !
Tu t'es fait mal ?
___ l'émotion... faire la paix ___ tant d'années ___ de discordes!...
___ coupe de champagne te ___ !
Assieds-toi, je vais ___ le champagne!
Merci!
Au ___, Pif est bien brave !...
Au ___ fond Hercule est bien ___ !
CRRAAC
Ma chaise Louis XIII ___ m'avait coûté une fortune!....
___ que c'est moi qui ___ suis assis dessus!
Voici _ champagne!
laisse, je vais ___ la bouteille!
Bon!
Tu ___ capable de t'envoyer le ___ dans l'oeil!
Hum! Pas ___ à ouvrir!


TAF
PAF
KLING
OUAÏLLE !
LES ____ , VITE !
Voilà !
GLOU! GLOU!
n'as vraiment pas de ______ , mon pauvre Hercule !
Bah, n'est rien!
Tout le ______ n'est pas perdu !..
Tant ______ !
Il n'en reste plus ____ moi !
Non, non...Le ________ , je n'y tiens pas !
________ tu veux ?
À L'AMITIÉ ! ______ UNE PAIX DURABLE !
C'EST ___ , À LA PAIX !
KLING

CiGARE?
_______ ! Pour un jour comme ____-ci il faut au _____ ça !
Manque de pot ! ____ le dernier !
HUMMP!
HUMMF!
Il est ____ ?
Fameux !
CIGARES LUXE
HAVANE
DYNAMITE
EXPLOSIF
Bon! Je ne ____ pas t'embêter plus longtemps !
____ tu ne m'embêtes pas ____ tout !
Au contraire!
Je ___ m'ennuie pas, mais j'ai ___ pelouse à tondre !
Reviens _____ tu veux !...
Tu seras _____ le bienvenu !
PSCHiiii
?!
!?!!

SCENARIO: NADALID. DESSIN: YANNICK —

LA PAIX

Page 1
te, si
ben, a
on
volontiers, vrai
la, bouteille, avec
gaffe, la
t'ai

Page 2
heureusement, pris
c'est, après, une, remontera
chercher
fond
au, brave
qui
heureusement, me
le
déboucher
es, bouchon
facile

Page 3
coupes
tu, chance, ce
champagne, mieux
pour
champagne, partageons
pour, ça

Page 4
volontiers, celui, moins
c'est
bon
vais, mais, du
ne, ma, quand, toujours

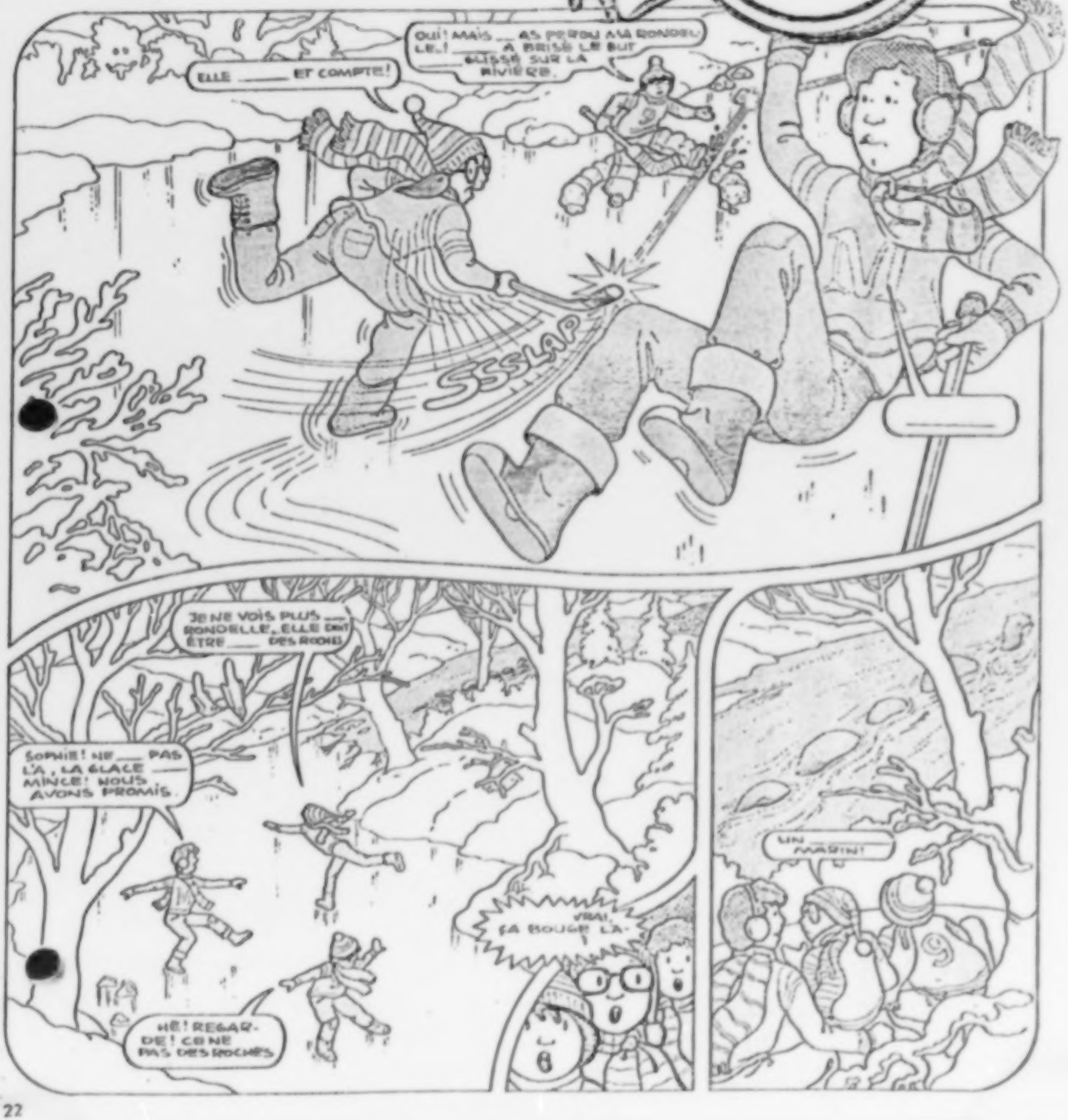
Page 5
aurait, de
a
puis
mon, fenêtre
la, cher, avant

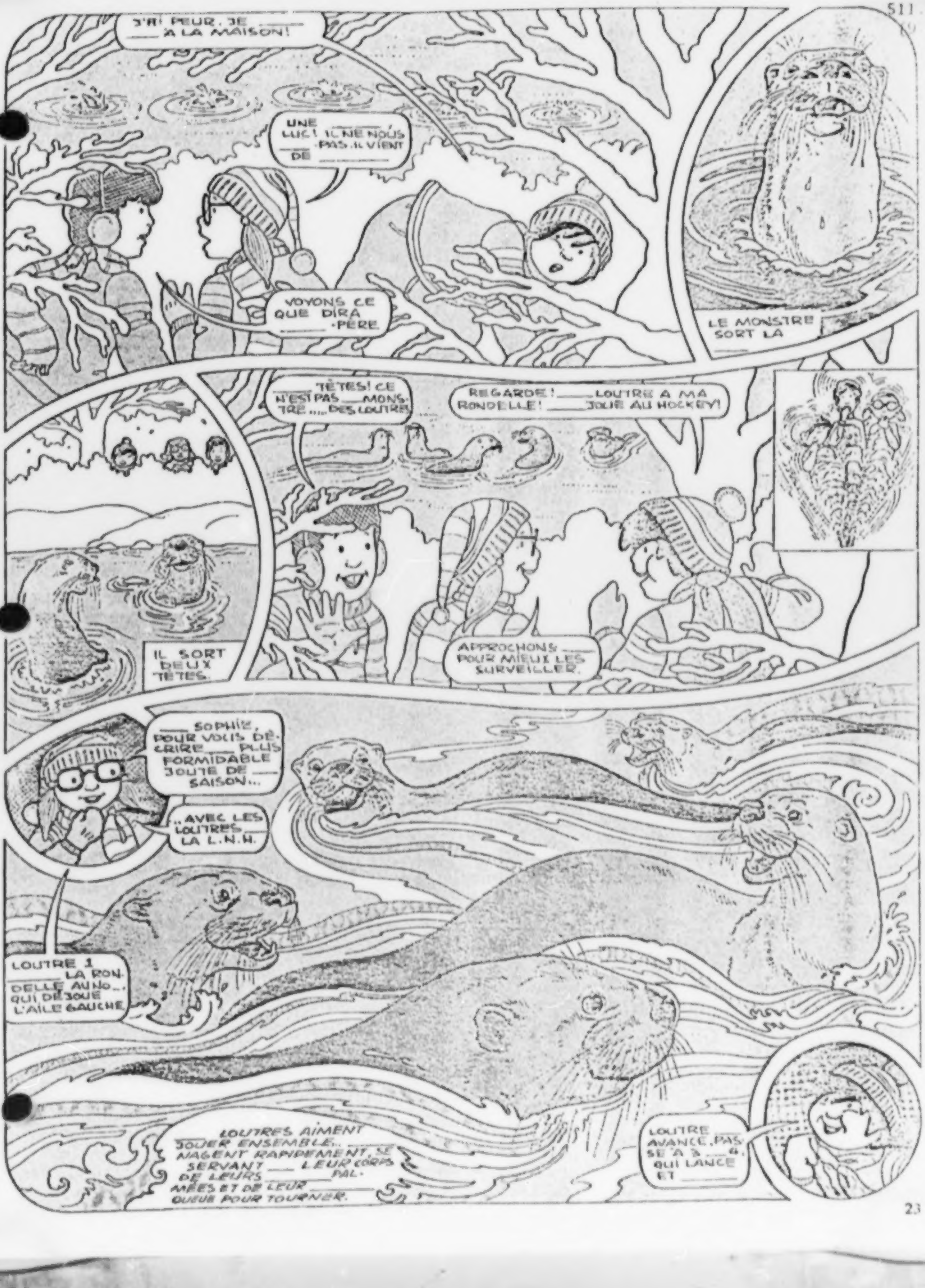
HIBOU
Le nouveau magazine des jeunes
Vol. 1 - No. 1
1979

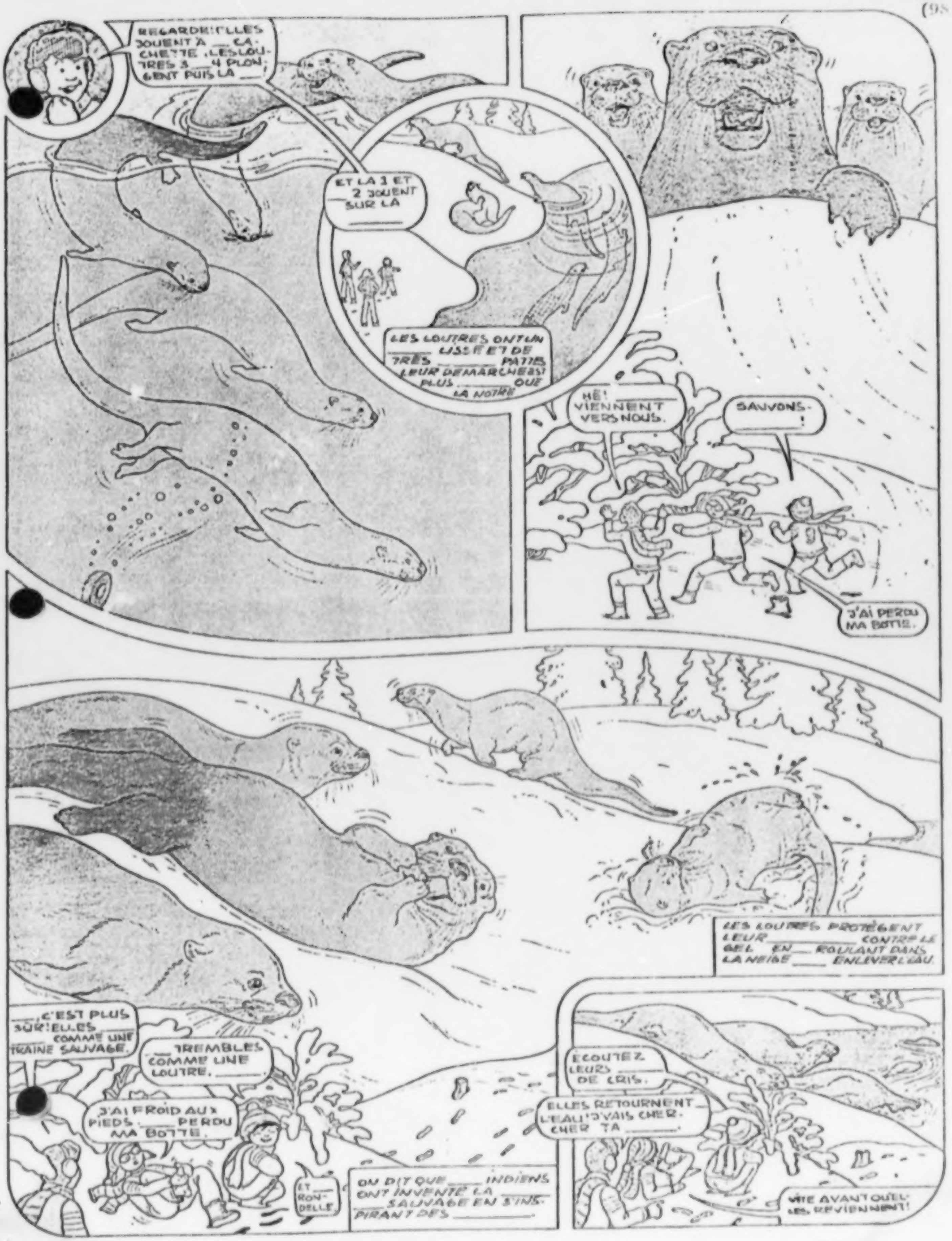
UN MONDE FANTASTIQUE

Luc, Marc et Sophie jouent au hockey près de la ferme de leur grand-père et aperçoivent, soudain, un monstre dans la rivière. De quoi s'agit-il?

par: Emily Hearn et Mark Thurman




J'AI PEUR. JE ____ ____ À LA MAISON!
UNE ____, LUC! IL NE NOUS ____ PAS. IL VIENT DE ____
VOYONS CE QUE DIRA ____ PÈRE
LE MONSTRE SORT LA ____
____ TÊTES! CE N'EST PAS ____ MONSTRE..... DES LOUTRES ____
REGARDE! ____ LOUTRE A MA RONDELLE! ____ JOUE AU HOCKEY!
IL SORT DEUX TÊTES.
APPROCHONS ____ POUR MIEUX LES SURVEILLER.
____ SOPHIE, POUR VOUS DÉCRIRE ____ PLUS FORMIDABLE JOUTE DE ____ SAISON...
...AVEC LES LOUTRES ____ LA L.N.H.
LOUTRE 1 ____ LA RONDELLE AU NO... QUI DÉJOUE L'AILE GAUCHE
____ LOUTRES AIMENT JOUER ENSEMBLE... ____ NAGENT RAPIDEMENT, SE SERVANT ____ LEUR CORPS DE LEURS ____ PALMÉES ET DE LEUR ____ QUEUE POUR TOURNER.
LOUTRE ____ AVANCE, PASSE À 3 ____ 4, QUI LANCE ET ____


REGARDE! ELLES JOUENT À ___ CACHETTE. LES LOUTRES 3 ___ 4 PLONGENT PUIS LA ___
ET LA 1 ET ___ 2 JOUENT SUR LA ___
LES LOUTRES ONT UN ___ LISSE ET DE TRÈS ___ PATTES LEUR DÉMARCHE EST PLUS ___ QUE LA NÔTRE
HÉ! ___ VIENNENT VERS NOUS.
SAUVONS- ___!
J'AI PERDU MA BOTTE.
LES LOUTRES PROTÈGENT LEUR ___ CONTRE LE GEL EN ___ ROULANT DANS LA NEIGE ___ ENLEVER L'EAU.
___ C'EST PLUS SÛR! ELLES ___ COMME UNE TRAINE SAUVAGE.
___ TREMBLES COMME UNE LOUTRE. ___
J'AI FROID AUX PIEDS ___ PERDU MA BOTTE.
ET ___ RONDELLE.
ON DIT QUE ___ INDIENS ONT INVENTÉ LA ___ SAUVAGE EN S'INSPIRANT DES ___.
ÉCOUTEZ LEURS ___ DE CRIS.
ELLES RETOURNENT ___ L'EAU! J'VAIS CHERCHER TA ___.
VITE AVANT QU'ELLES REVIENNENT!

___ RESTENT À L'EAU L'UNE ___ À MA RONDELLE!
...V. ___ POISSON. ...LLES ONT ___.
ET MOI AUSSI. PARTONS. ___ SPECTACLE EST FINI.
OH! ___ C'EST GLISSANT.
AIDE-MOI!
___ NOUS GLISSER COMME ELLES!
___ LOUTRES SE NOURRISSENT SURTOUT ___ POISSON. ELLES MANGENT AUSSI ___ OISEAUX, DES ÉCREVISSES... UNE ADULTE PEUT ATTRA...R UN ___ DE LIVRES.
ARRFF... JE ___ UNE LOUTRE.
ATTENTION EN ___!
C'EST ___ DE GLISSER ICI! LA ___ EST ÉPAISSE!!!
SOPHIE, REGARDE! ELLES RESSEMBLENT À ___ UN MONSTRE.
JE ___ QUE QUATRE LOUTRES.
L'AUTRE ___ SANS DOUTE RENDUE AU ___. RENTRONS.
ADIEU, MONSTRE.
GRAND-___ VA BIEN RIRE EN ___ NOTRE HISTOIRE!
LES LOUTRES ___ DANS LEUR TERRIER PAR ___ TUNNEL CREUSÉ SOUS L'EAU ___ CONDUISANT À LA TERRE ___ OÙ ELLES DORMENT... CES ___ DÉBOUCHENT EN PLEIN AIR ___ LOUTRES EN COUVRENT L'ISSUE ___ FEUILLES MORTES.
LA FIN.

UN MONDE FANTASTIQUE

Page 1
lance, tu, elle, et, bravo
la, près, va, est, sont
c'est, bas
monstre

Page 2
retourne, minute, vois, plonger, grand
tête
cinq, un, une, elle, nous
ici, la, la, de, passe
les, elles, de, pattes, forte
2, et, compte

Page 3
la, et, 5e, la, neige
corps, petites, rapide
elles, nous
ici, glissent, tu, Sophie, j'ai, ma, les, traine, loutres, fourrure, se, pour
drôles, à, bottes

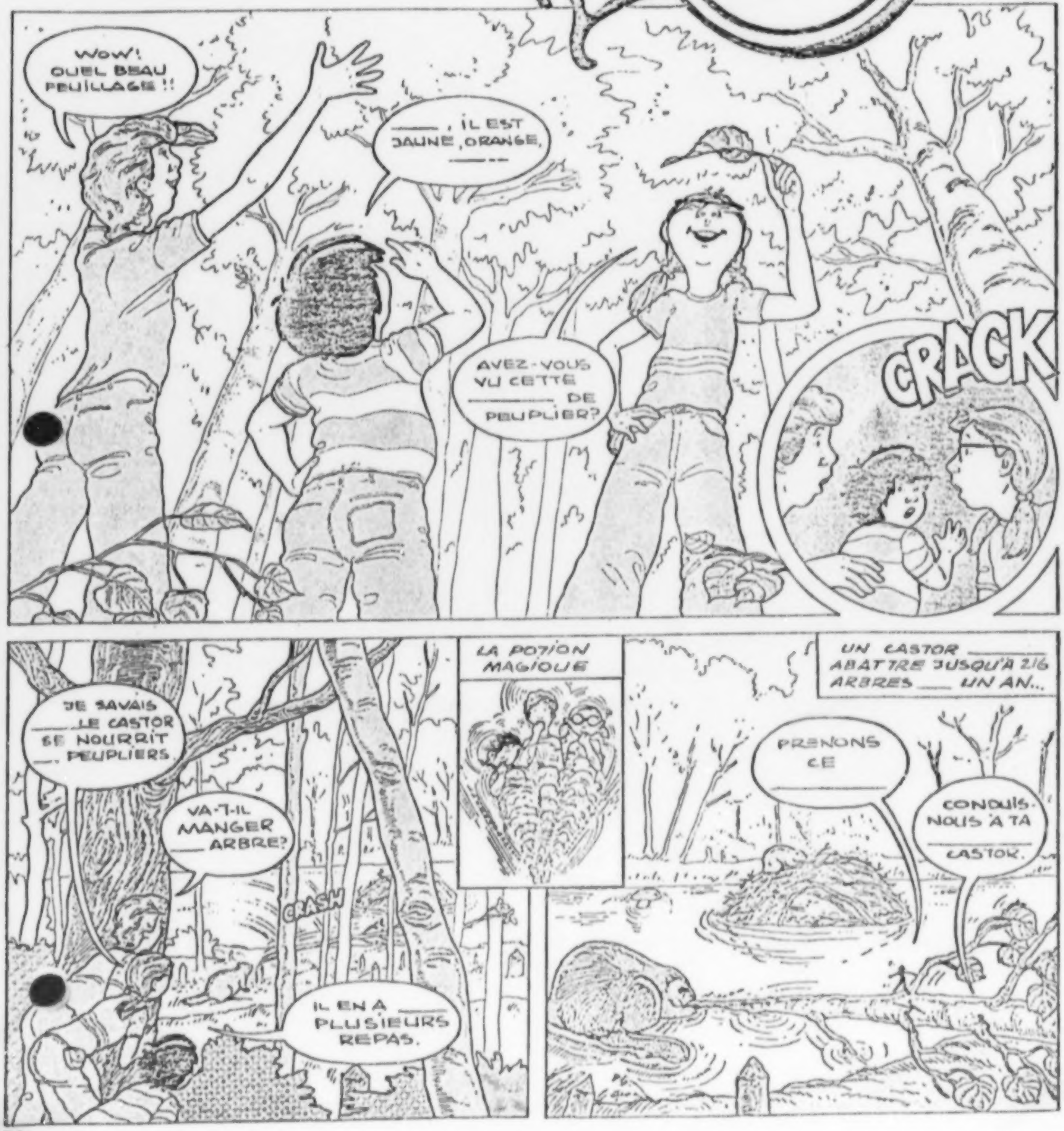
Page 4
elles, d'elles, c'est, faim, le
que, laissons, les, de, des, loutre, saumon
agréable, glace, suis, bas, entrent, un, et, sèche, tunnels, les, de
encore, n'vois
est, terrier, père, écoutant

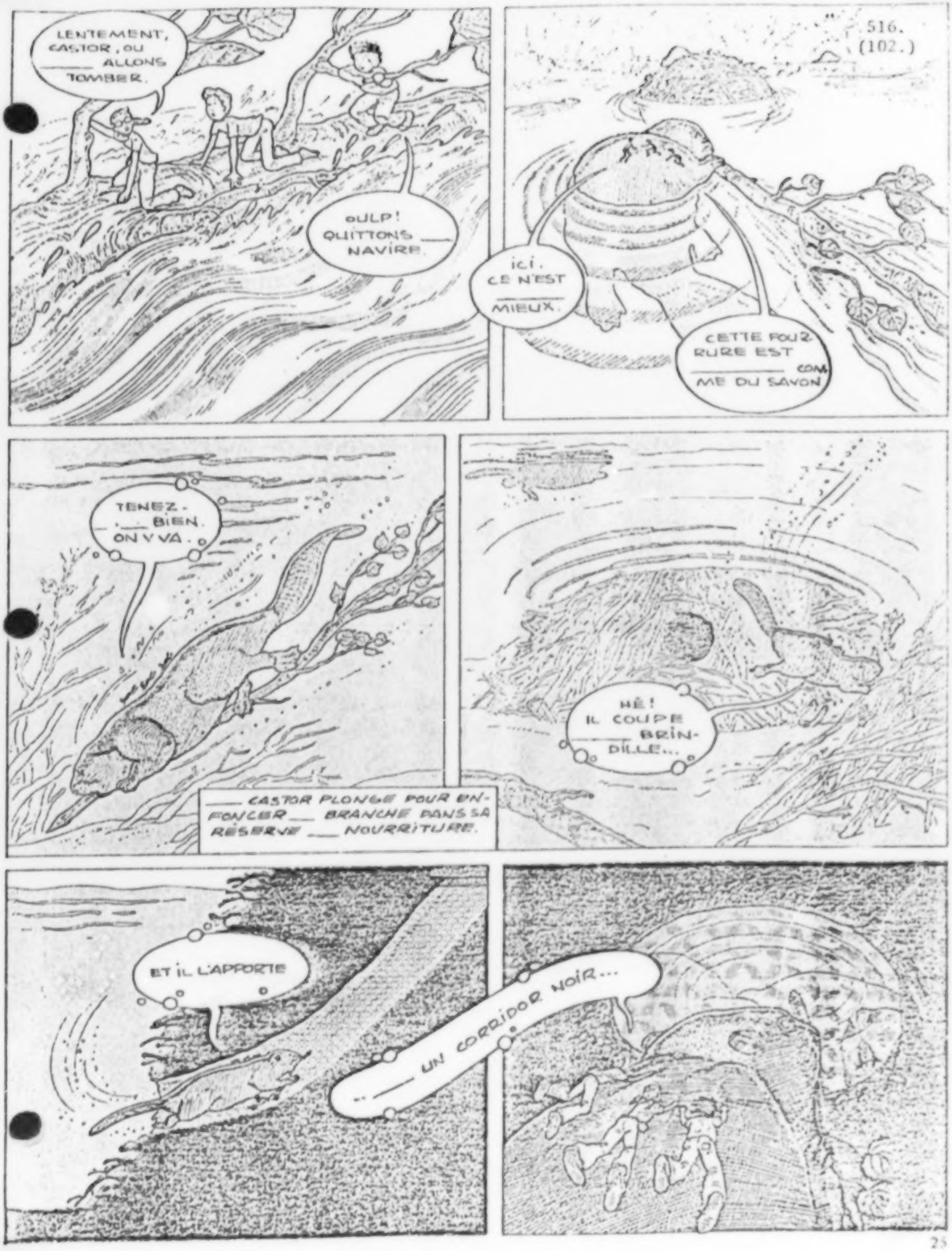
Hibou
Le nouveau magazine des jeunes, Vol. 1 - No 2, 1980.

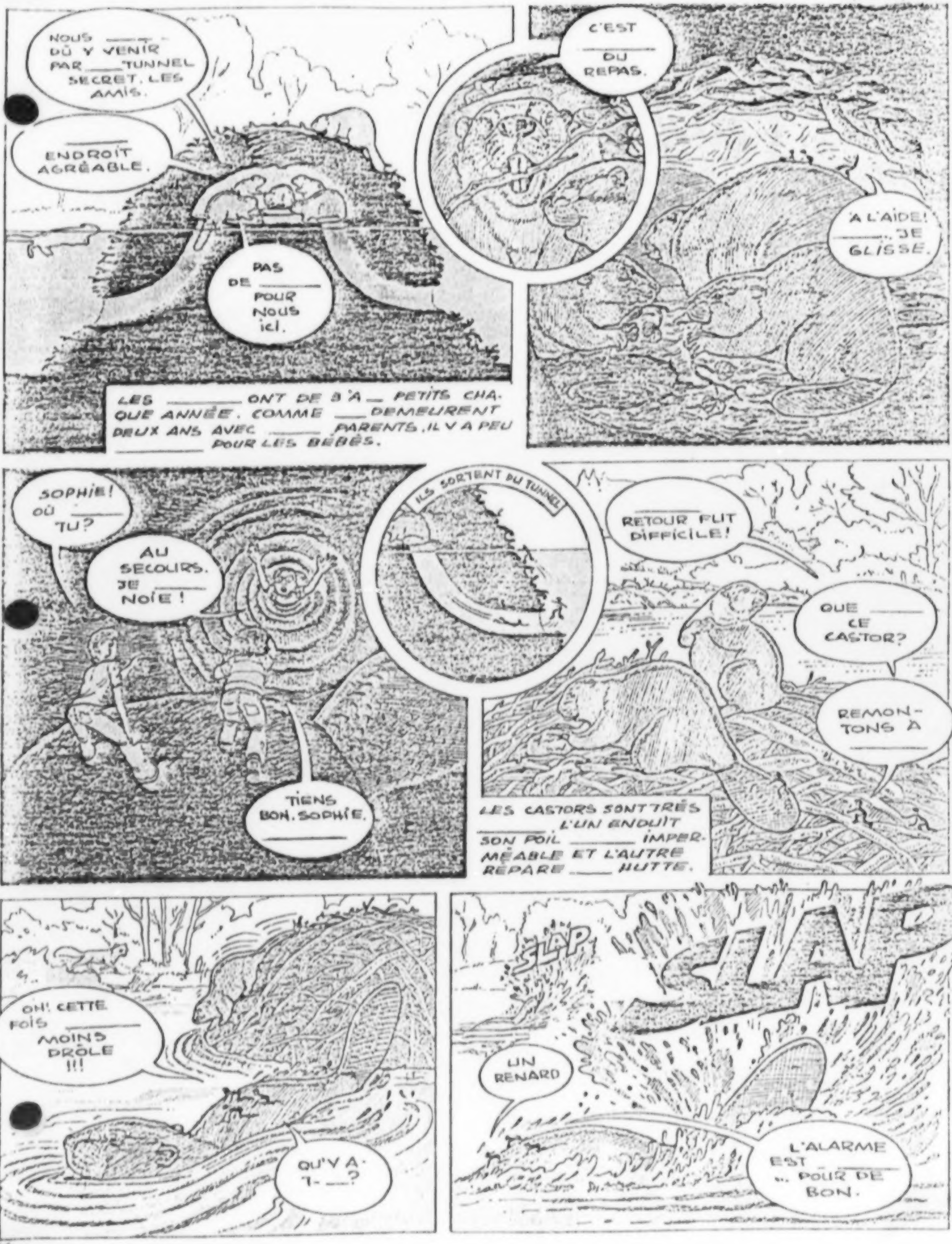
UN MONDE FANTASTIQUE

Luc, Marc et Sophie ont inventé une potion [illegible]ue qui les fait devenir tout petits et leur permi[illegible] de respirer dans l'eau, et un antidote qui leur redonne une taille normale. Suivons-les à la poursuite d'un castor.

par: Emily Hearn et Mark Thurman




516.
(102.)
LENTEMENT, CASTOR, OU ____ ALLONS TOMBER.
OULP! QUITTONS ____ NAVIRE.
ICI. CE N'EST ____ MIEUX.
CETTE FOUR-RURE EST ____ COM-ME DU SAVON
TENEZ-____ BIEN. ON Y VA.
____ CASTOR PLONGE POUR EN-FONCER ____ BRANCHE DANS SA RÉSERVE ____ NOURRITURE.
HÉ! IL COUPE ____ BRIN-DILLE...
ET IL L'APPORTE
... ____ UN CORRIDOR NOIR...


NOUS ___ DÛ Y VENIR PAR ___ TUNNEL SECRET, LES AMIS.
___ ENDROIT AGRÉABLE.
PAS DE ___ POUR NOUS ICI.
LES ___ ONT DE 3 À __ PETITS CHAQUE ANNÉE. COMME ___ DEMEURENT DEUX ANS AVEC ___ PARENTS, IL Y A PEU ___ POUR LES BÉBÉS.
C'EST ___ DU REPAS.
À L'AIDE! ___ JE GLISSE.
SOPHIE! OÙ ___ TU?
AU SECOURS. JE ___ NOIE!
TIENS BON, SOPHIE. ___
ILS SORTENT DU TUNNEL
___ RETOUR FUT DIFFICILE!
QUE ___ CE CASTOR?
REMONTONS À ___
LES CASTORS SONT TRÈS ___. L'UN ENDUIT SON POIL ___ IMPERMÉABLE ET L'AUTRE RÉPARE ___ HUTTE.
OH! CETTE FOIS ___ MOINS DRÔLE !!!
QU'Y A-T-__?
SLAP
SLAP
UN RENARD
L'ALARME EST ___ .. POUR DE BON.

IL ____ PASSÉ, TOUS LES CASTORS, ____ ET JEUNES D'UN AN, __ REMETTENT AU TRAVAIL.
BOIS DE PEUPLIERS
L'ÉTANG DES CASTORS
PRISE D'AIR L'AIR PASSE ENTRE LES BRANCHES NON CALFEUTRÉES
LA HUTTE À L'ABRI DES PRÉDATEURS
LE BARRAGE CONSTRUIT POUR ÉLEVER LE NIVEAU D'EAU.
RÉSERVE DE NOURRITURE FACILE D'ACCÈS TOUTE L'ANNÉE.
DEUX ISSUES POUR PLUS DE SÉCURITÉ.
OHÉ! __ RÉPARE LE BARRAGE AVEC ___ LA BOUE...
RETOURNONS SUR ___ RIVE.
LE BARRAGE EST ____ IMPORTANT QUE LA HUTTE, __ IL MAINTIENT L'ÉTANG ASSEZ ____ POUR QUE LE FOND ___ GÈLE PAS EN HIVER
L'ANTIDOTE...
__ DEVRAIT VOYAGER SUR SA ____
NON, ELLE POURRAIT NOUS ____
HA, HA!
FIN!

Hibou
Le nouveau magazine des jeunes

Page 24 Oui - Rouge - Feuille - Que - De - Cet - Pour - Peut - En
Traversier - Hutte -

Page 25 Nous - Ce - Guère - Glissante - Vous - Le - La - De - Une - Dans

Page 26 Avons - Un - Quel - Place - Castors - 5 - Ils - Leurs - D'espace -
L'heure - Je - Es - Me - J'arrive - Le - Fait - Bord - Actifs -
D'huile - La - C'est - Il - Sonnée -

Page 27 Danger - Parents - Se - Il - De - La - Aussi - Car - Profond - Ne -
On - Queue - Frapper.

1987 © Ed. VAILLANT Paris

PASTILLE

Bernard, tu, du, limonade

voyons, oui

Roméo, et, appels, en

moi

sacré, il

avec, cou

voilà

approche, alcool, non

bien

Objectifs	Activités	Objectivation
Habiliter l'enfant à comprendre davantage le message verbo-iconique propre à la Bande dessinée.	Présentation de l'activité aux élèves: réflexion sur le message visuel et textuel d'une Bande dessinée à l'aide d'une fiche dite de "compréhension".	Echanger sur les implications de ce genre d'activité.
	Choisir le mode de fonctionnement propice à un rendement efficace.	Voir le mode de fonctionnement qu'on pense le plus valable - seul
	- Lecture silencieuse des planches dessinées	- en équipe - en collectif
	- Répondre à chacune des questions	Vérifier la justesse des éléments découverts.
	- Donner la réponse après avoir découvert un certain nombre d'éléments pertinents	A déterminer avec le groupe. Justifier son point de vue.
	Déterminer les questions importantes et intéressantes à conserver pour une éventuelle activité, s'il y a lieu.	Feed-back des lecteurs sur le positif et le négatif de cette activité.
	Communiquer ses réflexions et commentaires.	Pour orienter le choix des questions dans une prochaine fiche à bâtir.
	<u>Variantes</u> Enregistrer les réponses à l'oral. Nommer un secrétaire pour donner la version du groupe à un lecteur hors de la classe.	

Communication

Elève

Titre de la bande: Cythère, L'Apprentie Sorcière

FICHE DE COMPREHENSION

1. Quels sont les personnages principaux de cette histoire?

2. Peux-tu préciser quand se passe la scène?

3. a) Dresse un relevé des éléments du décor.

   b) S'agit-il d'un décor réel?

4. Trouve des éléments graphiques qui révèlent l'atmosphère un peu fantastique de cette histoire.

5. A partir de quelle vignette commence le mystère?

6. a) Quand la petite fille exerce-t-elle son pouvoir?

   b) Comment l'exerce-t-elle?

7. Quel sens donnes-tu aux couleurs utilisées dans cette bande?

8. a) Enumère les onomatopées que présente cette histoire.

   b) Quel sens attribues-tu à chacune?

9. a) Relève les divers signes de ponctuation utilisés seuls dans les ballons.

   b) Que signifie chacun?

10. a) Aurais-tu envie d'ajouter des récitatifs à cette histoire?

    b) Quels récitatifs ajouterais-tu?

11. a) Quel objet a servi de transport à la jeune fille?

    b) Pourquoi a-t-on choisi cet objet et non pas un autre?

Communication Elève

Titre de la bande: Cythère, L'Apprentie Sorcière

FICHE DE COMPREHENSION

1. Quels sont les personnages principaux de cette histoire?

2. Peux-tu préciser quand se passe la scène?

3. a) Dresse un relevé des éléments du décor.

   b) S'agit-il d'un décor réel?

4. Trouve des éléments graphiques qui révèlent l'atmosphère un peu fantastique de cette histoire.

5. A partir de quelle vignette commence le mystère?

6. a) Quand la petite fille exerce-t-elle son pouvoir?

   b) Comment l'exerce-t-elle?

7. Quel sens donnes-tu aux couleurs utilisées dans cette bande?

8. a) Enumère les onomatopées que présente cette histoire.

   b) Quel sens attribues-tu à chacune?

9. a) Relève les divers signes de ponctuation utilisés seuls dans les ballons.

   b) Que signifie chacun?

10. a) Aurais-tu envie d'ajouter des récitatifs à cette histoire?

    b) Quels récitatifs ajouterais-tu?

11. a) Quel objet a servi de transport à la jeune fille?

    b) Pourquoi a-t-on choisi cet objet et non pas un autre?

12. Essaie de définir en quoi consiste le "suspense" de la dernière image de la page 19.

13. a) Pourquoi le mot "VU" de l'avant-dernière vignette de l'histoire est-il écrit en gros et tracé en noir?

    b) Qu'est-ce que le point d'interrogation placé après le mot "VU?" peut bien signifier.

14. Quelle explication peux-tu donner au ballon imagé de la 6^e^ vignette, p. 22?

15. Le ballon de la 7^e^ vignette de la p. 22 a une forme différente des autres. Pourquoi l'auteur l'a-t-il tracé de cette façon?

16. Pourquoi a-t-on créé ce "suspense" à la dernière image?

17. Explique le choix du ballon pensé plutôt que celui du ballon parlé à la dernière case de l'histoire.

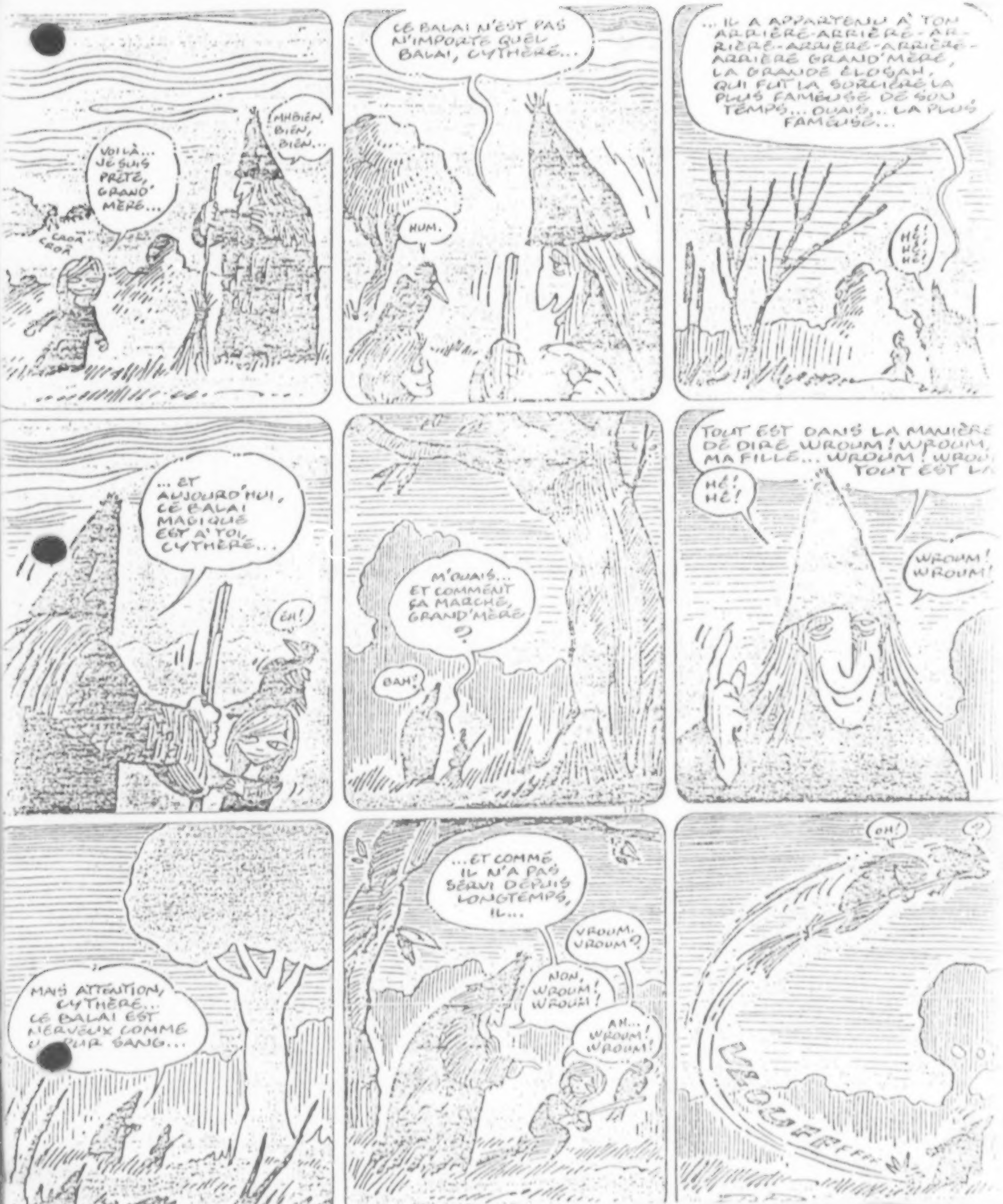
18. Qui est l'auteur de cette histoire?

Signée par: ______________________

Approuvée par: ______________________

Pif Gadget 508, Ed. Vaillant, p. 19-23 dans Album No 107. Attention les enfants! 21 Pif en 1.

CYTHÈRE L'APPRENTIE SORCIÈRE
Il était une fois... ainsi commencent les contes de fées... ainsi commencent aussi les contes de sorcières... car, là où il y a des fées, il y a des sorcières et vice versa... Or donc, il était une fois une petite fille dont la grand'mère était sorcière. Elle s'appelait Cythère, pas la grand'mère mais la petite fille... et Cythère était apprentie sorcière.
© Ed VAILLANT
ALLONS DEBOUT, CYTHÈRE!
...L'AVENIR APPARTIENT AUX PETITES SORCIÈRES QUI SE LÈVENT TARD... HÉ! HÉ!
...MAIS PAS LE JOUR DE LEUR PREMIÈRE LEÇON, CYTHÈRE...
MHMM... ET C'EST QUOI, LA PREMIÈRE LEÇON, GRAND'MÈRE?
HÉ! HÉ!... DÉJÀ CURIEUSE... C'EST UNE QUALITÉ POUR UNE SORCIÈRE, ÇA... HÉ! HÉ! HÉ!...
HABILLE-TOI ET SUIS-MOI, FILLETTE...
...JE VAIS COMMENCER PAR T'APPRENDRE À PILOTER UN BALAI...
UN BALAI ?


VOILÀ... JE SUIS PRÊTE, GRAND'MÈRE...
CROÂ CROÂ
MHBIEN, BIEN, BIEN...
CE BALAI N'EST PAS N'IMPORTE QUEL BALAI, CYTHÈRE...
HUM.
... IL A APPARTENU À TON ARRIÈRE-ARRIÈRE-ARRIÈRE-ARRIÈRE-ARRIÈRE-ARRIÈRE GRAND'MÈRE, LA GRANDE ÉLOSAH, QUI FUT LA SORCIÈRE LA PLUS FAMEUSE DE SON TEMPS... OUAIS... LA PLUS FAMEUSE...
HÉ! HÉ! HÉ! HÉ!
... ET AUJOURD'HUI, CE BALAI MAGIQUE EST À TOI, CYTHÈRE...
OH!
M'OUAIS... ET COMMENT ÇA MARCHE, GRAND'MÈRE ?
BAH!
TOUT EST DANS LA MANIÈRE DE DIRE WROUM! WROUM, MA FILLE... WROUM! WROU
TOUT EST LÀ
HÉ! HÉ!
WROUM! WROUM!
MAIS ATTENTION, CYTHÈRE... CE BALAI EST NERVEUX COMME UN PUR SANG...
... ET COMME IL N'A PAS SERVI DEPUIS LONGTEMPS, IL...
VROUM, VROUM ?
NON, WROUM! WROUM!
AH... WROUM! WROUM!
OH!
?

AU SECOURS!
FLOUP!
FLOUP!
FLOUP!
FLOUP!
M'OUAIS!... BEN MOI, J'AIME MIEUX VOLER DE MES PROPRES AILES...
AÏE! AÏE! AÏE!
PAR BELZÉBUTH! DIS WROUM! WROUM! CYTHÈRE! WROUM! WROUM...
VROUM? VROUM?
MAIS NON! WROUM! WROUM! J'TE DIS: WROUM! WROUM!
WROUM! WROUM!
MOI, SI J'ÉTAIS OBLIGÉ DE DIRE WROUM WROUM POUR VOLER, JE PRÉFÉRERAIS ÊTRE UN POISSON ROUGE...
WROUM! WROUM!
WROUM! WROUM! DIS WROUM! WROUM! NOM DE
WROUM! WROUM! WROUM!
WROUM! WROUM!

WROUM! WROUM! WROUM!
AAAHH!
WROUM...
VITE! VITE!
EUH... ÇA... ÇAVA, GRAND'MÈRE?
NOM DE ...!
BON... EH BIEN ÇA SUFFIT POUR UNE PREMIÈRE LEÇON, CYTHÈRE...
HUM... HUM... HUM... UN BALAI, FUT-IL DE SORCIÈRE, SERT AUSSI A' BALAYER!...
...ALORS NOUS REPRENDRONS LES LEÇONS DE PILOTAGE QUAND IL NE RESTERA PLUS UN MILLIGRAMME DE POUSSIÈRE DANS CETTE MAISON!...
VU?
NON MAIS SANS BLAGUE!
MHMM... J'AI BIEN ENVIE DE DIRE WROUM! WROUM!
FROUTH FROUTH FROUT
Fin de la 1ère leçon

Communication | Elève

FICHE DE COMPREHENSION

1. Pourquoi les premières cases ne renferment-elles pas de ballons?

2. a) Enumère les bruits exprimés dans cette histoire?

   b) Quel est le sens de chacun?

3. a) Quels sentiments sont exprimés par chaque personnage à la 3^{e} case?

   b) Par quel(s) signe(s) se manifeste(nt)-il(s)?

4. Comment interprètes-tu la réaction de Linus à la 7^{e} case?

5. Pourquoi l'auteur a-t-il placé un ballon à la dernière case?

6. a) Décris ce que tu vois à la 6^{e} case.

   b) Comment interpréter les gestes des personnages?

7. a) Quel récitatif aimerais-tu placer sur cette planche?

   b) A quelle case le placerais-tu?

8. Si tu étais l'auteur de cette bande, ajouterais-tu des ballons?

9. Quelle critique pourrais-tu faire à l'auteur?

10. Aurais-tu des suggestions à lui fournir?

Signée par: ______________________

Approuvée par: ______________________

Schulz, Peanuts, Les chipies, Hachette, Paris 1975, p. 15.

BING!
BANG!
PING!
TU AS UNE DENT CONTRE MES AMIS, N'EST-CE PAS?

Communication

Elève

FICHE DE COMPREHENSION

1. Quels sont les personnages de cette planche?

2. Enumère les informations supplémentaires apportées par le texte dans la description de la scène.

3. Ces informations auraient-elles pu être fournies dans le décor?

4. Pourquoi l'auteur ne l'a-t-il pas fait?

5. Quelle signification donnes-tu à la 1ère vignette? (p. 9)

6. Explique ce que veux dire le changement du lettrage aux vignettes 5, 8 et 9.

7. Que signifie l'idéogramme de la 10e vignette?

8. Pourquoi la grandeur des vignettes change-t-elle?

9. a) Définis en extension la 11e image.

   b) Quel sens donnes-tu à chaque élément qui la compose?

Signée par: ____________________

Approuvée par: ____________________

Schulz, Peanuts, Les chipies, Hachette, Paris 1975, p. 9.

TE RENDS-TU COMPTE QU'UN JOUR TU POURRAIS ME PERDRE?
2-24
SAIS-TU CE QUE C'EST QUE PLEURER UN AMOUR PERDU?
T'ES-TU JAMAIS POSÉ LA QUESTION?
C'EST HORRIBLE!
LE SOUVENIR DE CET AMOUR PERDU TE HANTERA NUIT ET JOUR!
TU TE RÉVEILLERAS AU MILIEU DE LA NUIT EN POUSSANT DES CRIS AFFREUX!
TU PERDRAS L'APPÉTIT! TU PERDRAS LE SOMMEIL! TU VOUDRAS TOUT CASSER!
TU TE MÉPRISERAS! ET TU MÉPRISERAS LES AUTRES!
OOOOOOO!!!
ES-TU SÛR DE VOULOIR COURIR LE RISQUE DE ME PERDRE?

Communication Elève

FICHE DE COMPREHENSION

Titre de la bande: Un Monde Fantastique

1. Donne le nom et le prénom
   a) du dessinateur
   b) du scénariste
2. Pourquoi un des ballons de la 2^e case a-t-il le contour denté?
3. Que signifie le bruit "SSSLAP" de la 1ère case?
4. Dans quel ordre lis-tu les ballons de la 5^e case, p. 23?
5. Quelle caractéristique donnes-tu au plan de la 2^e image, p. 23?
6. Pourquoi l'auteur a-t-il placé un idéogramme à la 4^e case, p. 23?
7. Essaie d'expliquer le retrait des deux personnages placés au côté opposé, 5^e case, p. 23.
8. Pourquoi le dessinateur a-t-il placé une case ovale emboîtée dans la 1ère et 3^e cases, p. 24.
9. Relève les récitatifs de la page 24.
10. Qui prononce les paroles du ballon de la 2^e case, p. 24: "Et la 1 et la 2 jouent sur la neige"?
11. a) Pourquoi l'auteur répète-t-il le ballon image à la 1ère case, p. 25?
    b) Quelle relation cette case a-t-elle avec la 4^e de la page 23?
12. Pourquoi ce ballon imagé relie-t-il la 1ère et la 2^e cases de la page 25?

13. Cite l'information que l'auteur te donne sur les loutres dans cette planche.

14. a) A quoi les enfants se comparent-ils?

b) Comment le manifestent-ils?

15. Tu peux dire pourquoi le dessinateur a choisi de placer une case ovale entre la 3^e et 5^e de la dernière page?

16. Que te rappelle cette 4^e image?

17. a) Cette histoire finit-elle à ton goût?

b) Explique ton oui ou ton non.

18. Quelle(s) autre(s) case(s) aurais-tu inventée(s) pour finir l'histoire?

Signée par: ______________________

Approuvée par: ______________________

HIBOU, Le nouveau magazine des jeunes, Vol. 1 - No. 1, Ed. Héritage Inc., Québec, Canada, Copyritht 1979, p. 22-25.

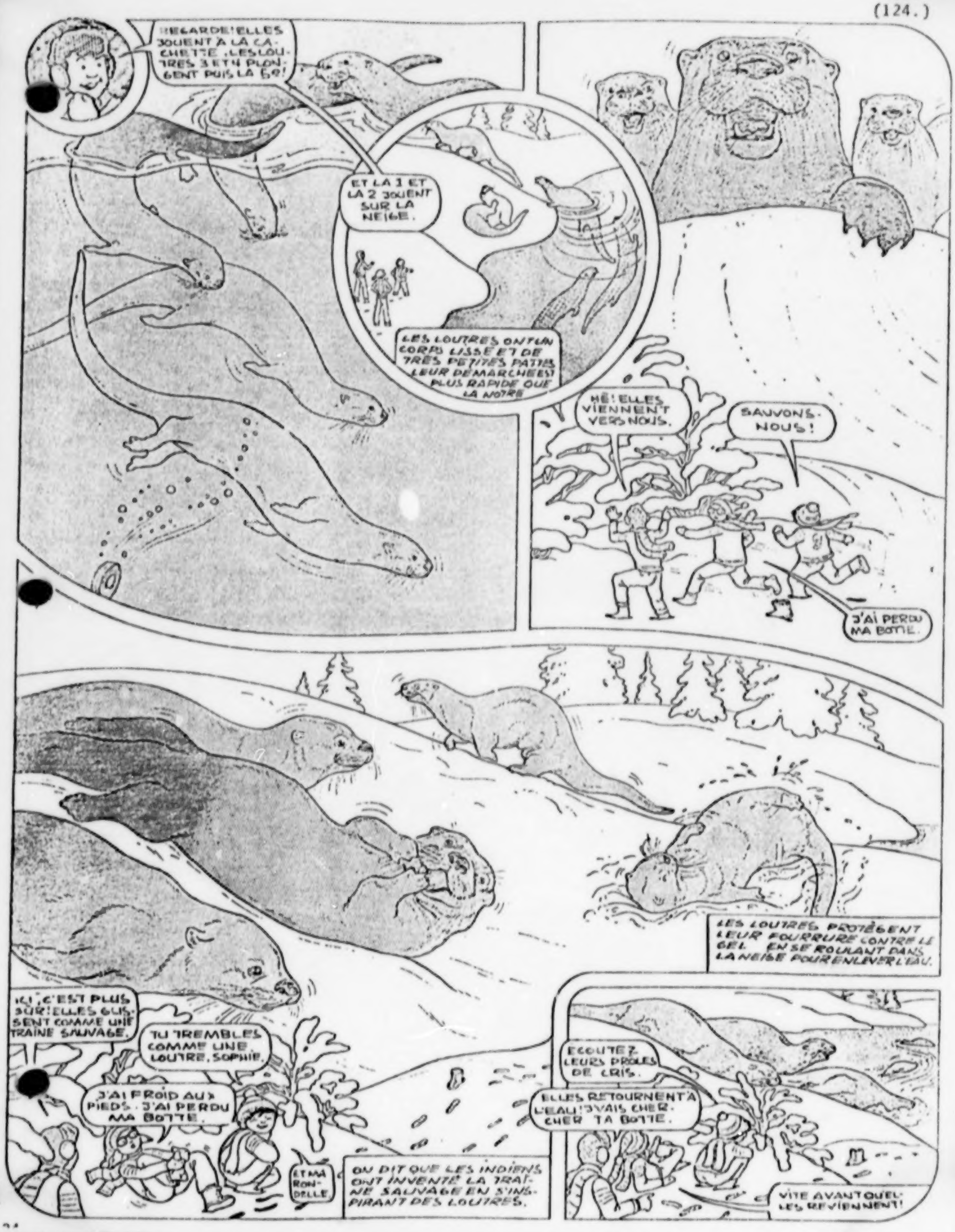
HIBOU
Le nouveau magazine des jeunes
Vol. 1 - No. 1
1979

Luc, Marc et Sophie jouent au hockey près de la ferme de leur grand-père et aperçoivent, soudain, un monstre dans la rivière. De quoi s'agit-il?

par: Emily Hearn et Mark Thurman

UN MONDE FANTASTIQUE

J'AI PEUR. JE RETOURNE À LA MAISON!
UNE MINUTE, LUC! IL NE NOUS VOIT PAS. IL VIENT DE PLONGER.
VOYONS CE QUE DIRA GRAND-PÈRE
LE MONSTRE SORT LA TÊTE.
IL SORT DEUX TÊTES.
CINQ TÊTES! CE N'EST PAS UN MONSTRE ..... DES LOUTRES
E! UNE LOUTRE A MA RONDELLE! ELLE JOUE AU HOCKEY!
APPROCHONS-NOUS POUR MIEUX LES SURVEILLER.
ICI SOPHIE, POUR VOUS DÉCRIRE LA PLUS FORMIDABLE JOUTE DE LA SAISON...
...AVEC LES LOUTRES DE LA L.N.H.
LOUTRE 1 PASSE LA RONDELLE AU NO 2, QUI DÉJOUE L'AILE GAUCHE.
LES LOUTRES AIMENT JOUER ENSEMBLE... ELLES NAGENT RAPIDEMENT, SE SERVANT DE LEUR CORPS, DE LEURS PATTES PALMÉES ET DE LEUR FORTE QUEUE POUR TOURNER.
LOUTRE 2 AVANCE, PASSE À 3 ET 4, QUI LANCE ET COMPTE!

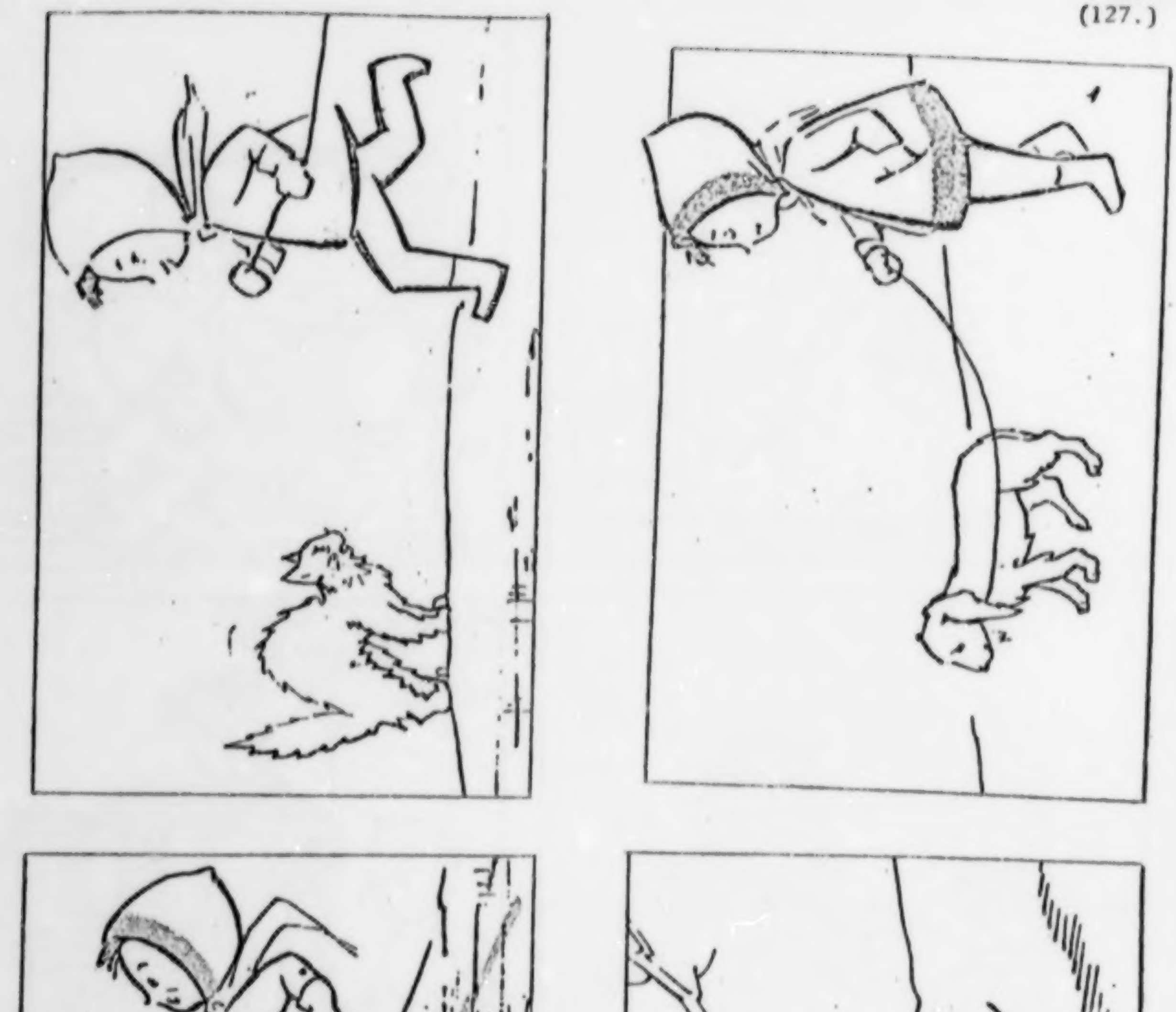

REGARDE! ELLES JOUENT À LA CACHETTE. LES LOUTRES 3 ET 4 PLONGENT PUIS LA 5?
ET LA 1 ET LA 2 JOUENT SUR LA NEIGE.
LES LOUTRES ONT UN CORPS LISSE ET DE TRÈS PETITES PATTES. LEUR DÉMARCHE EST PLUS RAPIDE QUE LA NÔTRE
HÉ! ELLES VIENNENT VERS NOUS.
SAUVONS-NOUS!
J'AI PERDU MA BOTTE.
LES LOUTRES PROTÈGENT LEUR FOURRURE CONTRE LE GEL EN SE ROULANT DANS LA NEIGE POUR ENLEVER L'EAU.
ICI, C'EST PLUS SÛR! ELLES GLISSENT COMME UNE TRAÎNE SAUVAGE.
TU TREMBLES COMME UNE LOUTRE, SOPHIE.
J'AI FROID AUX PIEDS. J'AI PERDU MA BOTTE.
ET MA RONDELLE.
ON DIT QUE LES INDIENS ONT INVENTÉ LA TRAÎNE SAUVAGE EN S'INSPIRANT DES LOUTRES.
ÉCOUTEZ LEURS DRÔLES DE CRIS.
ELLES RETOURNENT À L'EAU! J'VAIS CHERCHER TA BOTTE.
VITE AVANT QU'ELLES REVIENNENT!

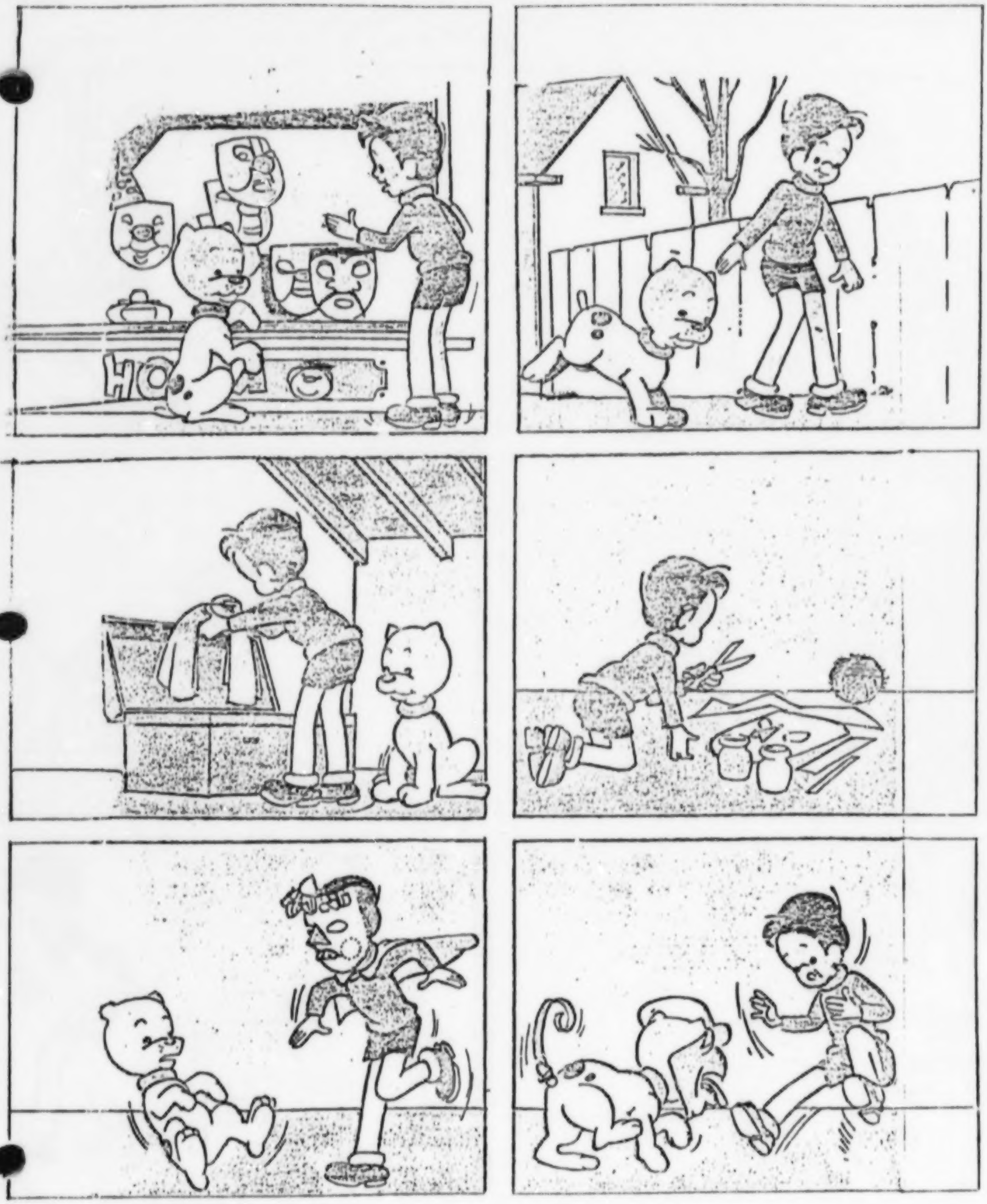
ELLES RESTENT À L'EAU. L'UNE D'ELLES A MA RONDELLE!
NON, C'EST UN POISSON. ELLES ONT FAIM.
ET MOI AUSSI. PARTONS, LE SPECTACLE EST FINI.
OH! QUE C'EST GLISSANT.
AIDE-MOI!
LAISSONS-NOUS GLISSER COMME ELLES!
LES LOUTRES SE NOURRISSENT SURTOUT DE POISSON. ELLES MANGENT AUSSI DES OISEAUX, DES ÉCREVISSES... UNE LOUTRE ADULTE PEUT ATTRAPER UN SAUMON DE 20 LIVRES.
ARRFF... JE SUIS UNE LOUTRE.
ATTENTION EN BAS!
C'EST AGRÉABLE DE GLISSER ICI! LA GLACE EST ÉPAISSE !!!
SOPHIE, REGARDE! ELLES RESSEMBLENT ENCORE À UN MONSTRE.
JE N'VOIS QUE QUATRE LOUTRES.
L'AUTRE EST SANS DOUTE RENDUE AU TERRIER. RENTRONS
ADIEU, MONSTRE.
GRAND-PÈRE VA BIEN RIRE EN ÉCOUTANT NOTRE HISTOIRE!
LES LOUTRES ENTRENT DANS LEUR TERRIER PAR UN TUNNEL CREUSÉ SOUS L'EAU, ET CONDUISANT À LA TERRE SÈCHE, OÙ ELLES DORMENT... CES TUNNELS DÉBOUCHENT EN PLEIN AIR. LES LOUTRES EN COUVRENT L'ISSUE DE FEUILLES MORTES.
LA FIN.

Communication orale/écrite

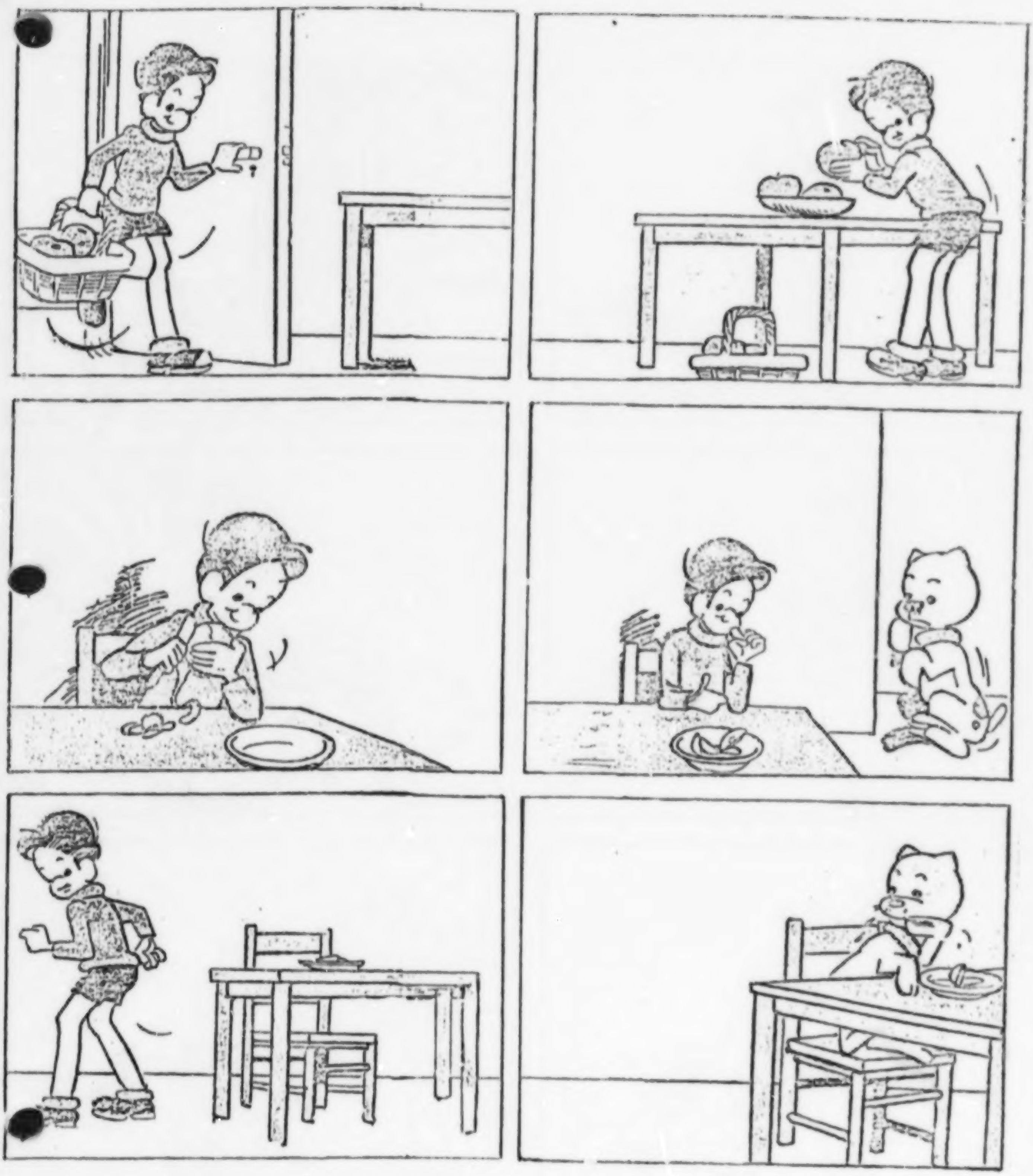
Clientèle: 5-6 ans

Objectifs	Activités	Objectivation
Habiliter l'enfant à lire l'image.	Lecture silencieuse de la bande dessinée.	
Rendre l'enfant capable d'imaginer les répliques des personnages.	Laisser les enfants exprimer à haute voix le message qu'il découvre.	Echanger sur le sens des images.
Amener l'enfant à écrire le texte dans les ballons.	Inviter les enfants à exprimer les paroles (sous forme de jeu de rôles) prononcées par les personnages.	Initier au dialogue des ballons.
	Tracer les ballons si nécessaires.	Regarder d'autres bandes pour décider de la forme des ballons.
	Permettre à ceux qui le désirent d'écrire le message en pictos ou en alphabets.	
	- le dialogue ⟶ dans les ballons	Juger ensemble de la pertinence du texte.
	- le texte situant l'action ⟶ dans un rectangle	
	Ajouter la couleur si désirée.	Comparer avec la réalité.
	Communiquer sa bande à un lecteur.	Echanger sur "le pourquoi" envoyer sa bande dessinée.





Do-ré-mi, revue bimensuelle, no 11, 1-12-75, p. 8



Do-ré-mi, revue bimensuelle no 2, 15-9-75, p. 8

Do-ré-mi, revue bimensuelle no 9, 1-1-75, p. 8

Communication écrite (E)

Clientèle: 6-10 ans

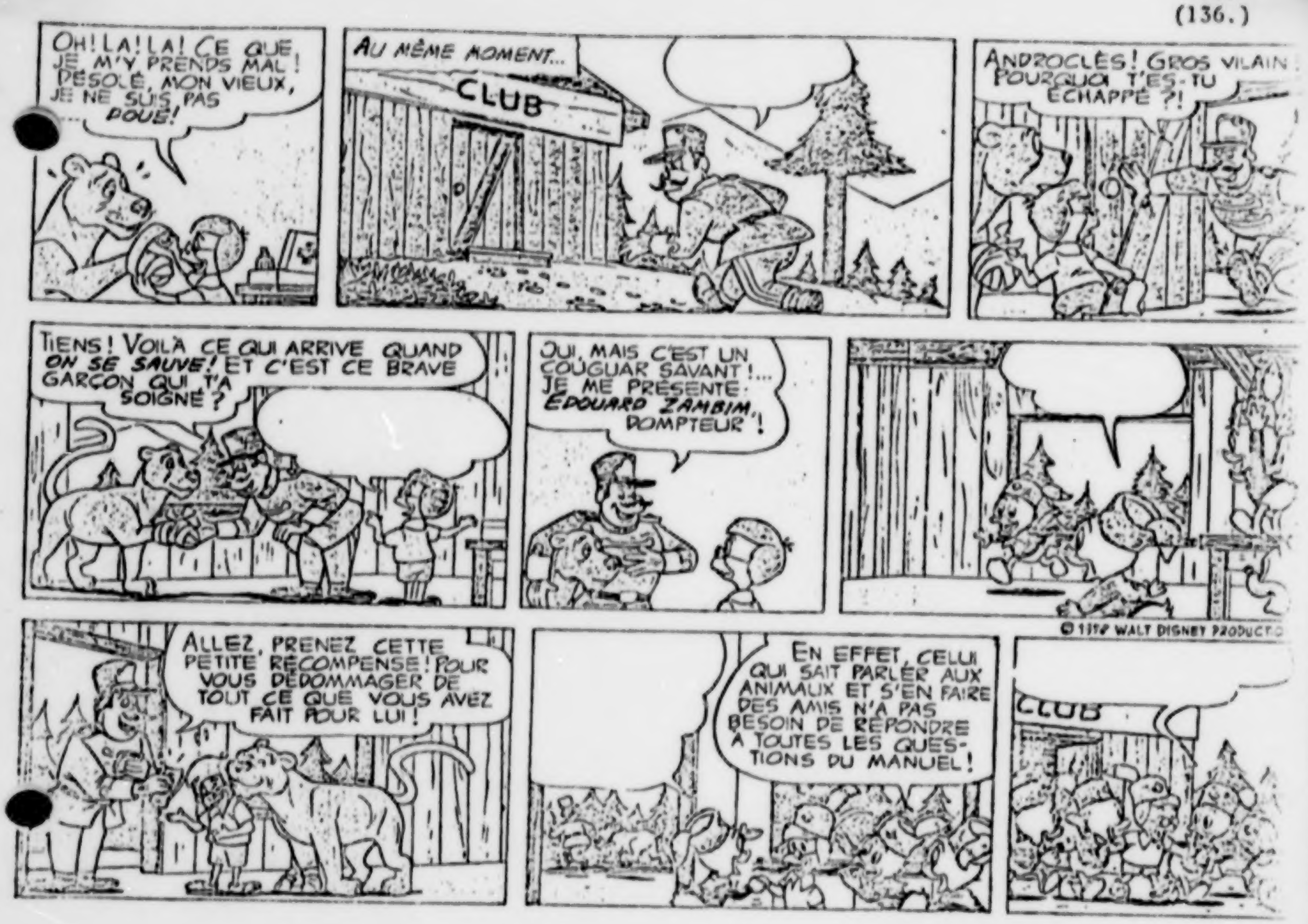
Objectifs	Activités	Objectivation	Technique
Choisir et organiser les éléments du message verbal selon le sujet traité la relation image/texte l'intention de l'auteur	Amorce: Lecture de la bande dessinée "Casse-cou", "Amusement des enfants" et "Dit-s-le avec des fleurs" de l'album No 7 des Gags de Boule et Bill, "L'esprit Castor", "Pastille", "Couic tricote", "Pollux" ...		Lecture panoramique Ecrémage d'un sujet Calligraphie claire et prononcée
Choisir la ponctuation nécessaire selon l'intention d'expression et de communication	Activités:	Bref échange sur les paroles déjà présentes dans les ballons	Utilisation de divers caractères graphiques
	Expression écrite dans les ballons vierges	Analyse de la relation image/texte	
Ecrire lisiblement son message en vue d'une meilleure compréhension par le lecteur	Extension des paroles par l'ajout de petits mots ou de phrases relié(e)s au sujet et sans trop de répétitions	Quels sont les éléments redondants dans le message verbo-iconique? Pourquoi écrire peu ou beaucoup de mots?	Exploitation de la phrase élastique suggérée au cours Ecrit I, C.F.E. 2413
	Ponctuation du texte selon les nuances affectives de l'auteur	Quelle signification attribue-t-on aux divers signes de ponctuation?	
	Communication à un ou plusieurs lecteurs selon le désir exprimé par le scripteur	Que pense le lecteur des paroles que tu as inventées dans les ballons vierges?	
	Variantes: 1. Fiches d'apprentissage de Gaston Lagaffe. 2. Tracer les ballons et ajouter le texte. 3. Placer les paroles suggérées dans les ballons apppropriés.	Pourquoi le texte de ton camarade est différent du tien?	

Boule et Bill, Roba, Jean, Album no 7, p. 10

Boule et Bill, Roba Jean, Album no 7, p. 52

Roba, Jean. Boule et Bill, Album No 7, Dupuis, 1976, p. 12.

L'ESPRIT CASTOR
CELA M'INQUIÈTE! ET COMME IL N'A PAS L'AIR TRÈS MALIN...
BON, ALLONS-Y, POLLUX! ES-TU PRÊT À PASSER LES TESTS D'ENTRÉE AU CLUB DES CASTORS JUNIORS?
RÈGLEMENT DES CASTORS JUNIORS
ÉCOUTE! SI TU RÉPONDS BIEN, TU ES DES NÔTRES! COMMENT S'APPELLE LE GRAND OISEAU QUI NE VOLE PAS?
MISÈRE!
POSSIBLE... MAIS C'ÉTAIT VRAIMENT TROP SIMPLE POUR QUE NOUS L'ACCEPTIONS, SUR SA SEULE BONNE MINE!
JE NE PEUX LEUR EN VOULOIR! SNIF! ILS ONT VRAIMENT ÉTÉ GENTILS POUR MOI! C'EST TROP BÊTE...
MIAOUUURR!
CE SONT DE CHICS GARÇONS ET... QU'AS-TU, GROS CHAT?
JE DEVRAIS PANSER CETTE PLAIE MAIS COMME J'AI RATÉ TROIS FOI L'EXAMEN DE SECOURISME, JE PRÉFÈRE DEMANDER AUX CASTORS JUNIORS!
CLUB
S'IL VOUS PLAIT! CE PAUVRE CHAT S'EST SSÉ À LA PATTE ET...
SAUVE QUI PEUT!
POLLUX, ATTENTION! NE RESTE PAS LÀ...


OH! LA! LA! CE QUE JE M'Y PRENDS MAL! DÉSOLÉ, MON VIEUX, JE NE SUIS PAS DOUÉ!
AU MÊME MOMENT...
CLUB
ANDROCLÈS! GROS VILAIN! POURQUOI T'ES-TU ÉCHAPPÉ ?!
TIENS! VOILÀ CE QUI ARRIVE QUAND ON SE SAUVE! ET C'EST CE BRAVE GARÇON QUI T'A SOIGNÉ?
OUI, MAIS C'EST UN COUGUAR SAVANT!... JE ME PRÉSENTE. ÉDOUARD ZAMBIM, DOMPTEUR!
WALT DISNEY
ALLEZ, PRENEZ CETTE PETITE RÉCOMPENSE! POUR VOUS DÉDOMMAGER DE TOUT CE QUE VOUS AVEZ FAIT POUR LUI!
EN EFFET, CELUI QUI SAIT PARLER AUX ANIMAUX ET S'EN FAIRE DES AMIS N'A PAS BESOIN DE RÉPONDRE À TOUTES LES QUESTIONS DU MANUEL!
CLUB

L'ESPRIT CASTOR

... Nous n'avons pas à juger avant, Général Loulou! Cependant, je vais lui poser une question facile! (2)

Car ils m'auraient accepté dans le club s'ils avaient pu, tu sais! (6)

Horreur! Un puma! (8)

Peut-être n'a-t-il jamais vu d'autruche?... (4)

Euh... Je l'espère... J'ai étudié le manuel *toute une année!* (1)

Mais il a besoin de soins!.. (9)

L'aigle paresseux! (3)

Moufr! (7)

Snif! Je vous comprends, Castors Juniors! Adieu!... (5)

Nous avons changé d'avis! *Pollux!* Eu égard à ton exploit, *tu es digne d'être CJ!* (13)

Votre *chat* s'appelle Androclès, Monsieur? (11)

Il est passé par ici... (10)

Bienvenue au club, Castor Pollux! (14)

Un couguar savant? (12)

Pastille
TU SERAS UN SAINT BERNARD DES MONTAGNES, ROMÉO, ET TU AURAS CE BARILLET AUTOUR DU COU!
ET CETTE BONNE LIMONADE REMPLACERA LE COGNAC TRADITIONNEL!
OUI.
ALORS C'EST BIEN COMPRIS, ROMÉO. JE SUIS UN ALPINISTE EN DÉTRESSE DANS LA MONTAGNE ET TU ACCOURS À MES APPELS DÉSESPÉRÉS!
BOF!
À MOI!
WHAF!
À MOI! À L'AIDE!
PAS FACILE DE COURIR AVEC CE MACHIN AUTOUR DU COU!
AU SECOURS!
AH, LA BRAVE BÊTE! APPROCHE ET DISPENSE-MOI TON ALCOOL RÉPARATEUR!
PCHIIIIIIII...
BIEN GALEUSE!

PASTILLE

Voyons si le robinet fonctionne? (1)

Mon alcool? Mais non, c'est de la limonade! (5)

Au secours! (2)

Ah, le voilà! (4)

Sacré bon sang, où est-il? (3)

Fiche d'apprentissage

Consigne:

- reconstitue le gag de Gaston
- écris les paroles
- colorie si tu veux

FRANQUIN. Gaston Lagaffe, Dessine et colorie, Album d'activités et d'observation, Ed. Héritage Inc., imprimé au Canada, Payette & Simmo Inc., 1977.

es aventures de
OUIC le caneton

COUIC TRICOTE

556.
(142.)

Journal de Colargol, No.

COUIC TRICOTE

Et pourquoi un carard ne tricoterait-il pas, quand il veut fabriquer de ses propres pattes, un cadeau d'anniversaire?

... le portrait

Merci pour ta leçon de tricot, Couinette. Ce cache-nez sera une merveille...

Couic tricote! Couic tricote! Tricoti tricotons...

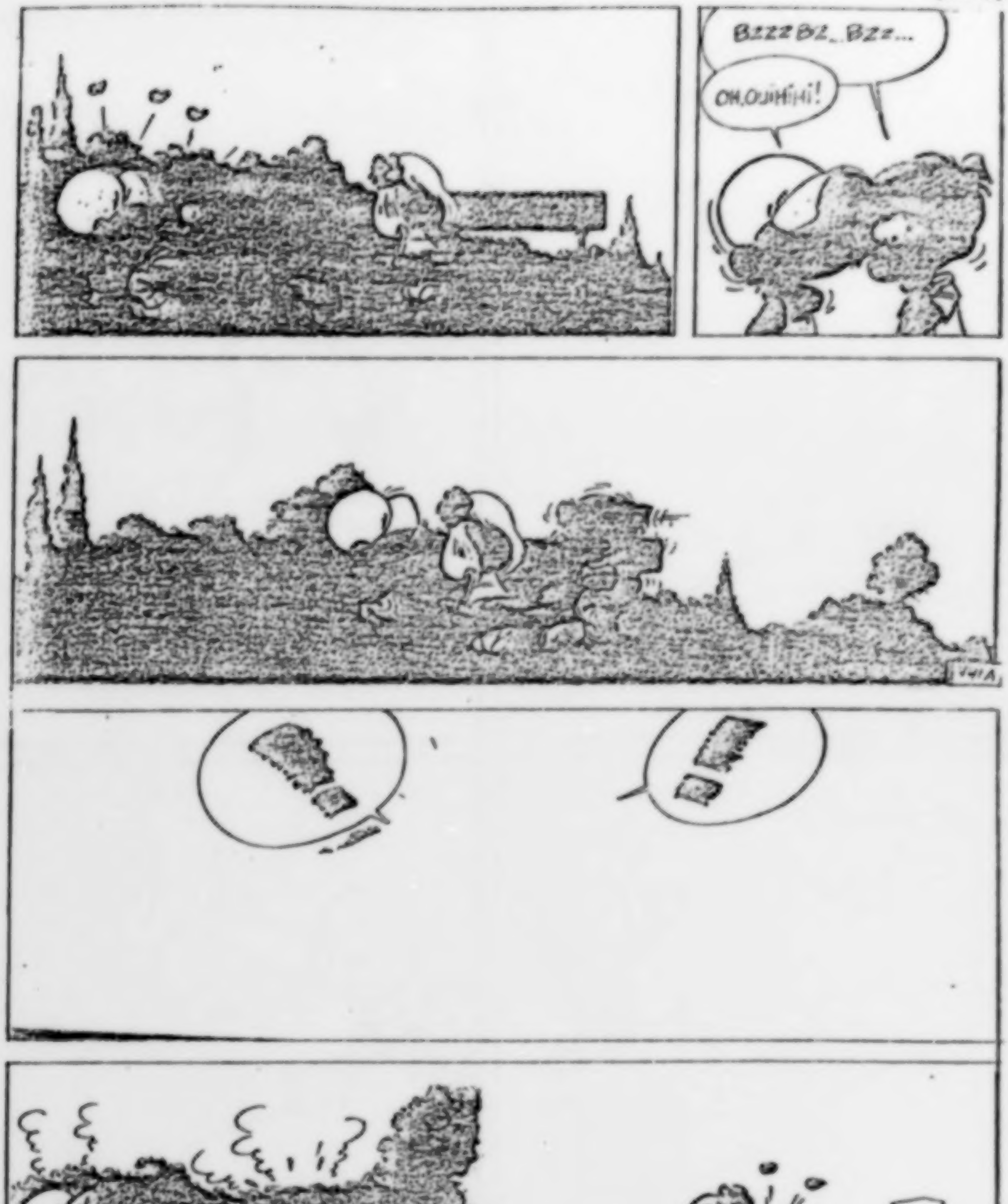
Une maille à l'endroit, une maille à l'envers... ça va, tu as compris.

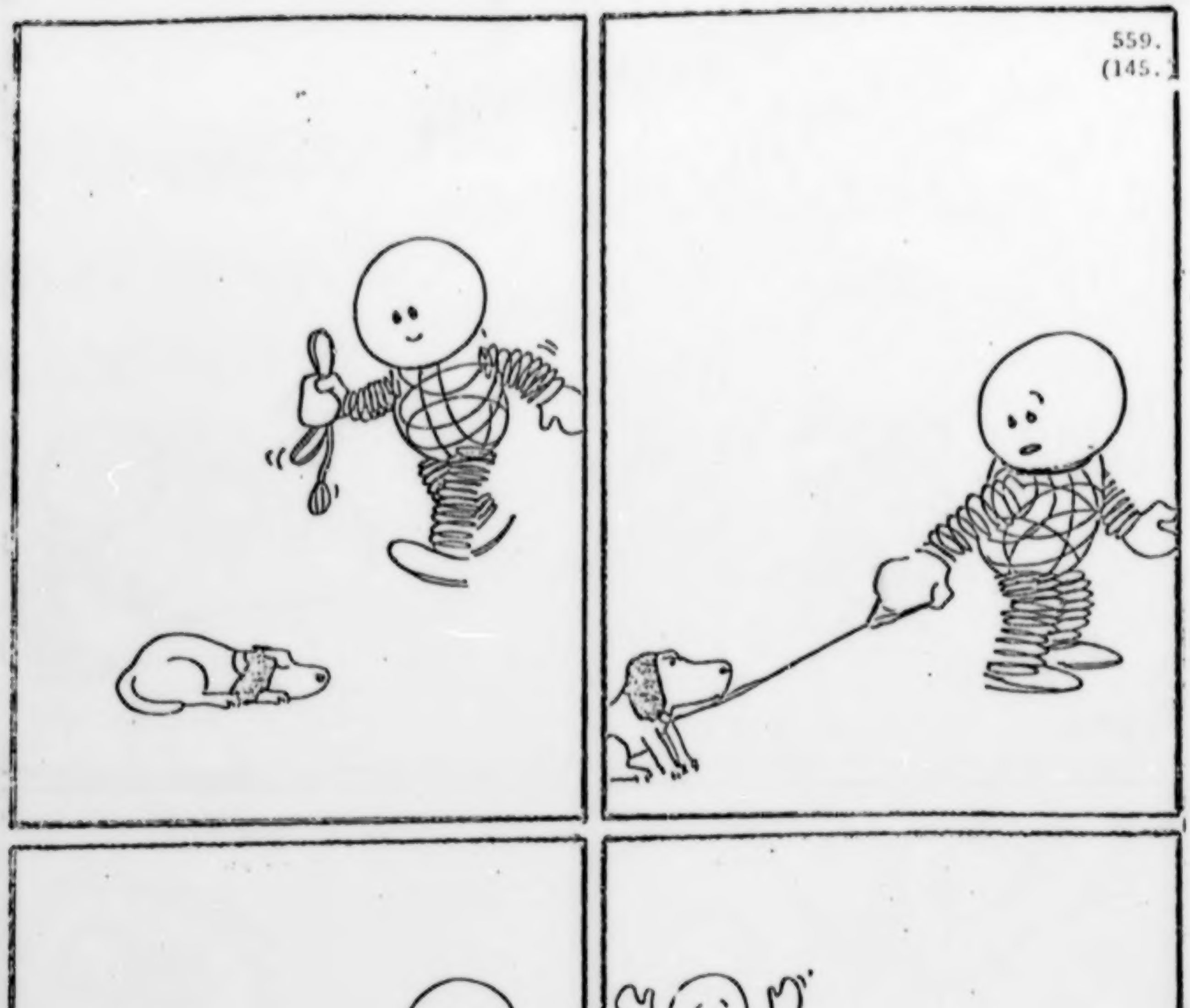
Mais à qui veux-tu offrir ce cache-nez kilométrique?

Ton travail semble terminé, Couic. Ne pourrais-tu penser à quelques pulls rayés en long pour mes marcassins?

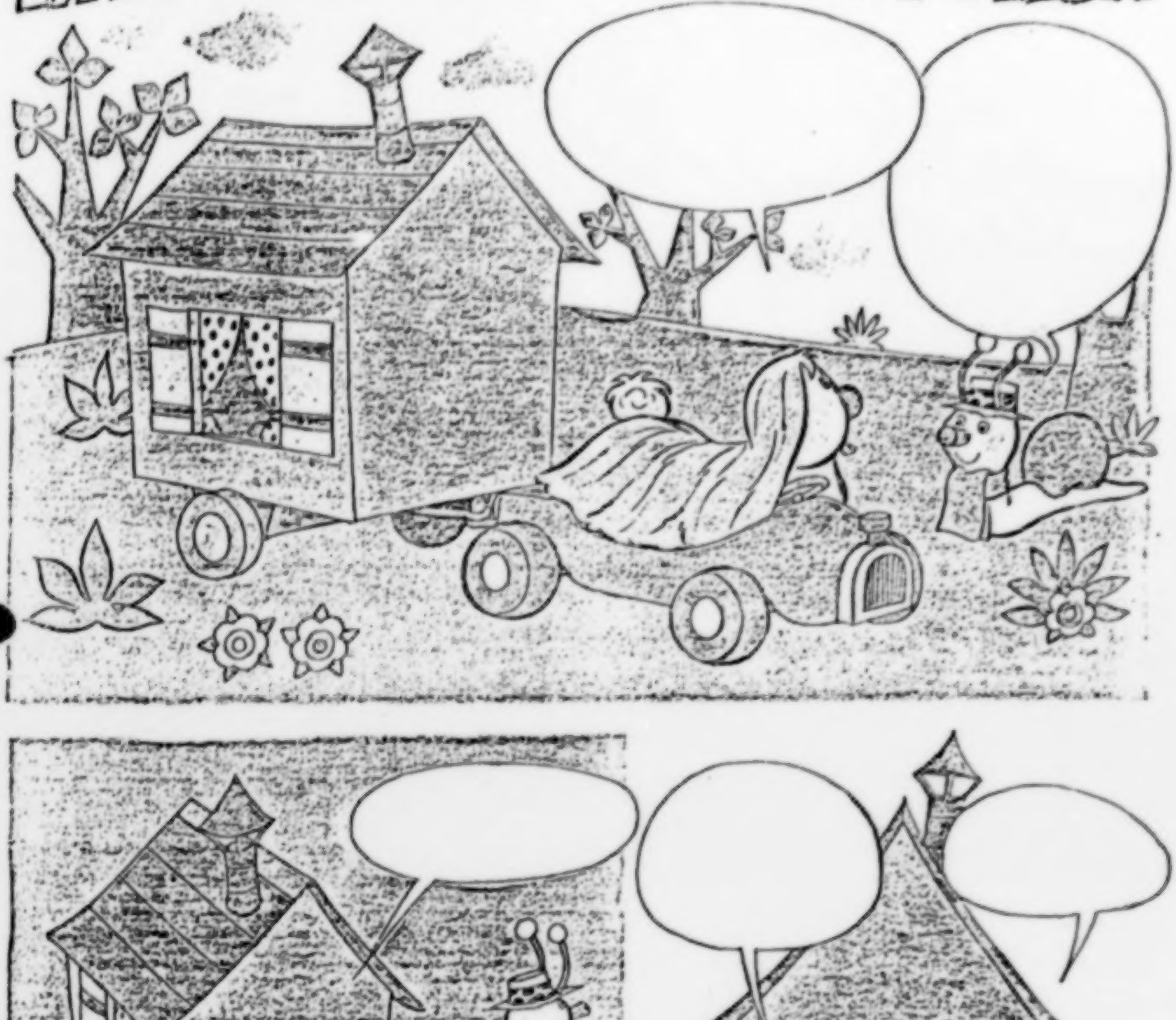
A ma correspondante africaine dont voici...

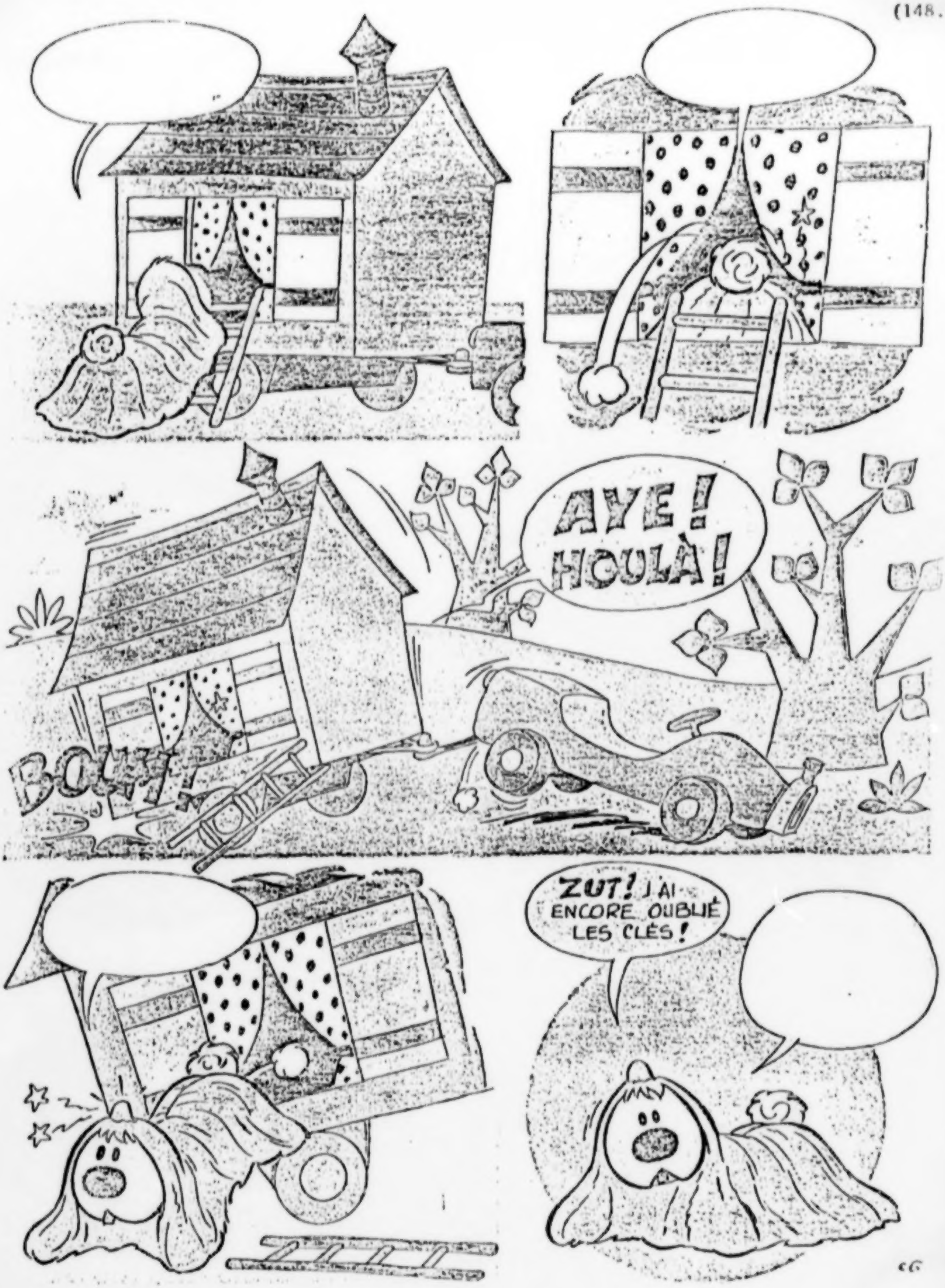
Tout le monde se moque de toi, Couic. On n'a jamais vu un canard tricoter...

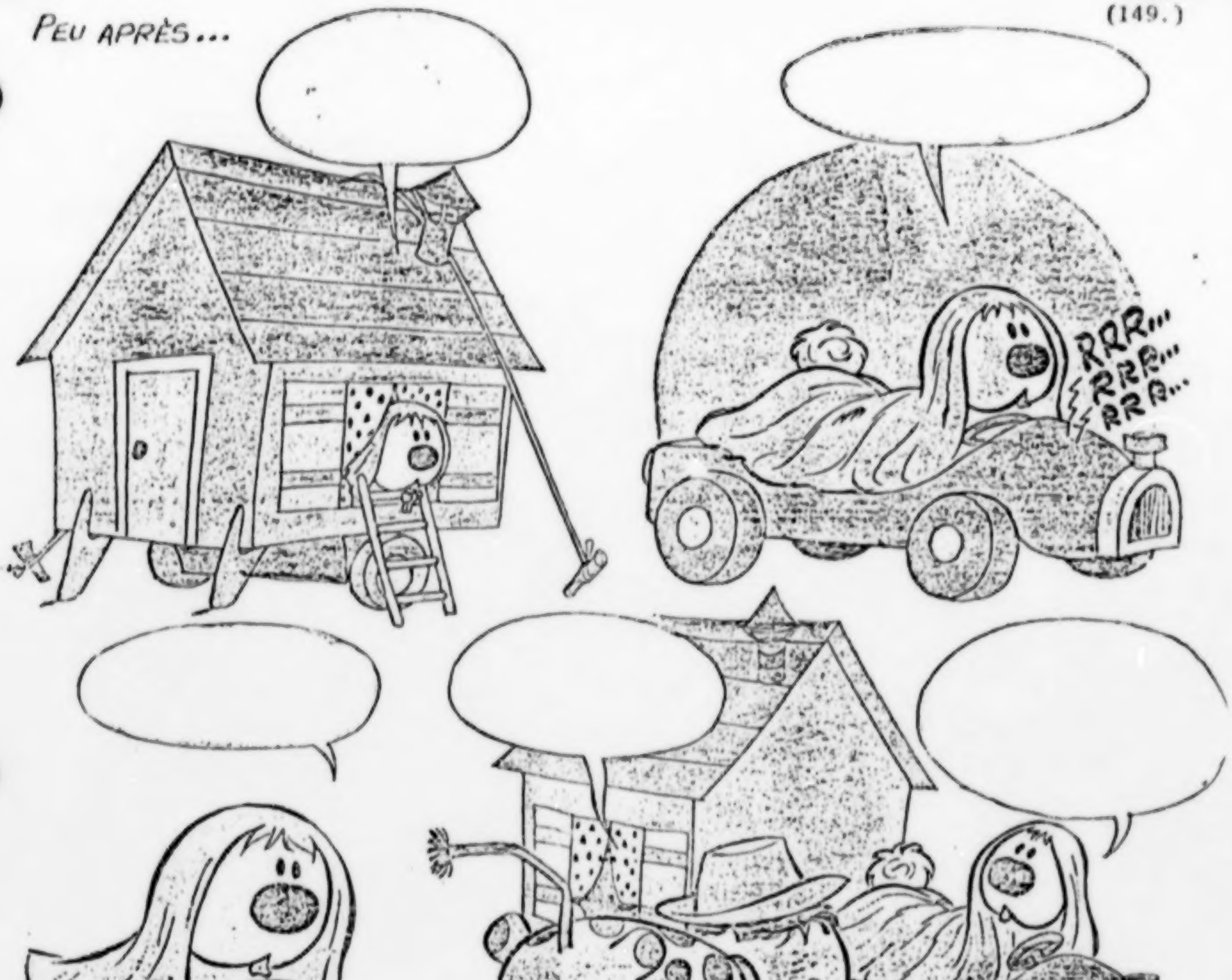

BZZZ BZ_ BZZ...
OH, OUIHIHI!
!
!

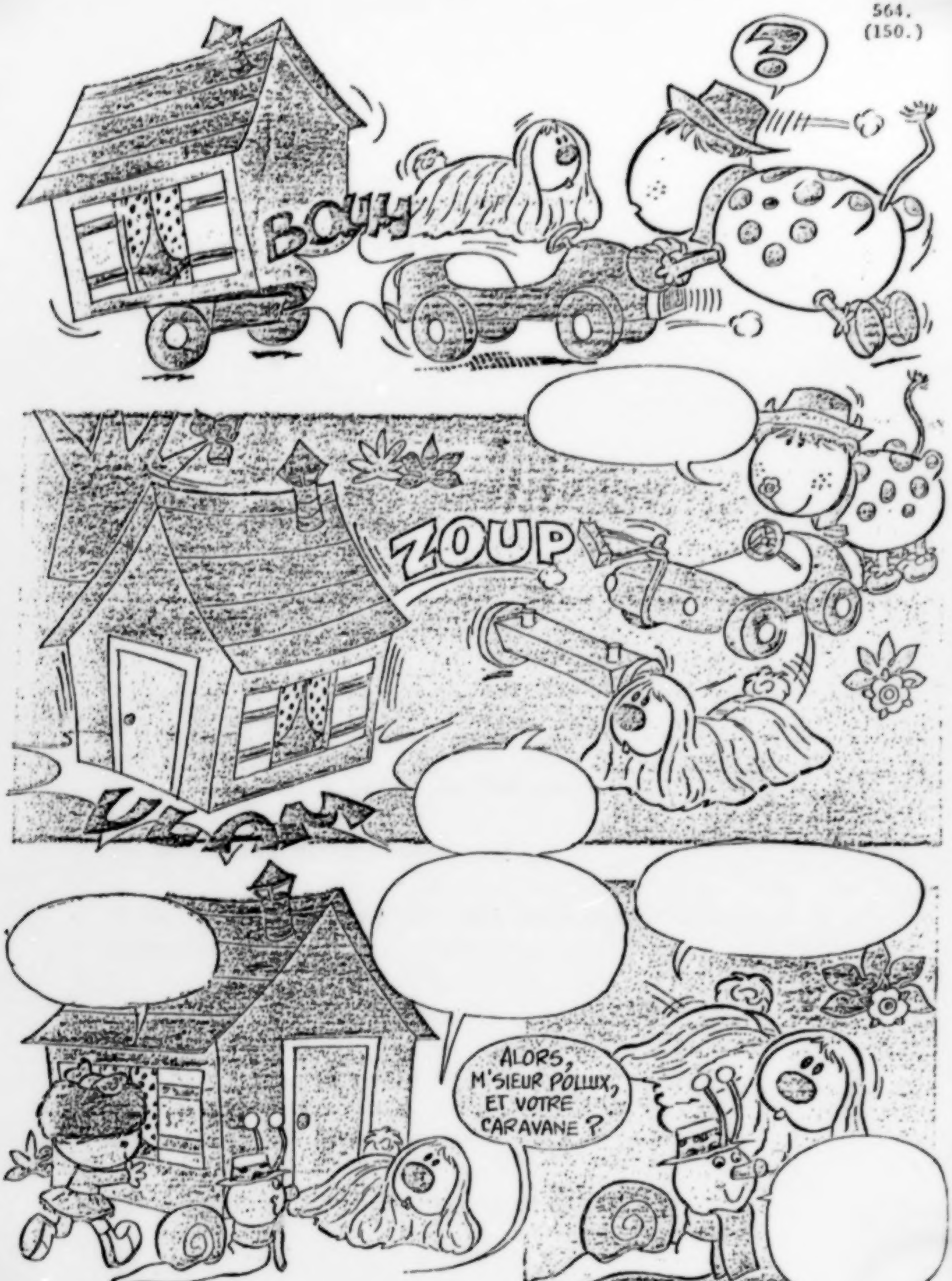


LA NICHE DE CAMPAGNE DE POLLUX




AYE!
HOULÀ!
BOUM!
ZUT! J'AI ENCORE OUBLIÉ LES CLÉS!


PEU APRÈS...
RRR...
RRR...
RRA...



Journal de Pollux, Le Manège enchanté, No 46, bimestriel.

La niche de campagne de Pollux

- Aoh! La porte est trop haute. Je ne peux pas l'ouvrir.
- Oh! la la ma tête!
- Ouille!
- Des ennuis, monsieur Grollux?
- Je m'appelle Pollux mais je passe ... à la condition que vous m'aidiez!
- Poussez plus fort, Azalée!
- Alors, elle va démarrer cette voiture?
- Voyez-vous, mon cher Ambroise, moi aussi je me déplace avec ma maison! A moi, la grand-route,
- Ah oui... j'aurais du prendre les clés avant!
- Pas de panique. Réfléchissons.
- Ah ben, bravo Monsieur Pollux! Vous verrez comme c'est pratique de pouvoir se déplacer avec sa maison!
- Je pousse ... Mais elle ne bouge pas!
- Sécurité d'abord ... et voilà les clés de la voiture!
- Par la fenêtre ce sera plus facile.
- Pour une vache je suis forte comme un taureau!

La niche de campagne de Pollux (suite)

- Avant d'y retrourner je vais prendre mes précautions!

- Suis-je distrait? j'ai oublié de desserrer le frein à main ... maintenant allons-y!

- Et maintenant une savante marche arrière!

- Ben! J'croyais que vous vouliez faire comme moi: traîner votre maison!

- Je crois que mon attelage n'est pas parfait!

- Euh...Oh oui, ma margote! rien ne vaut une niche bien stable ... dans un endroit soigneusement choisi!

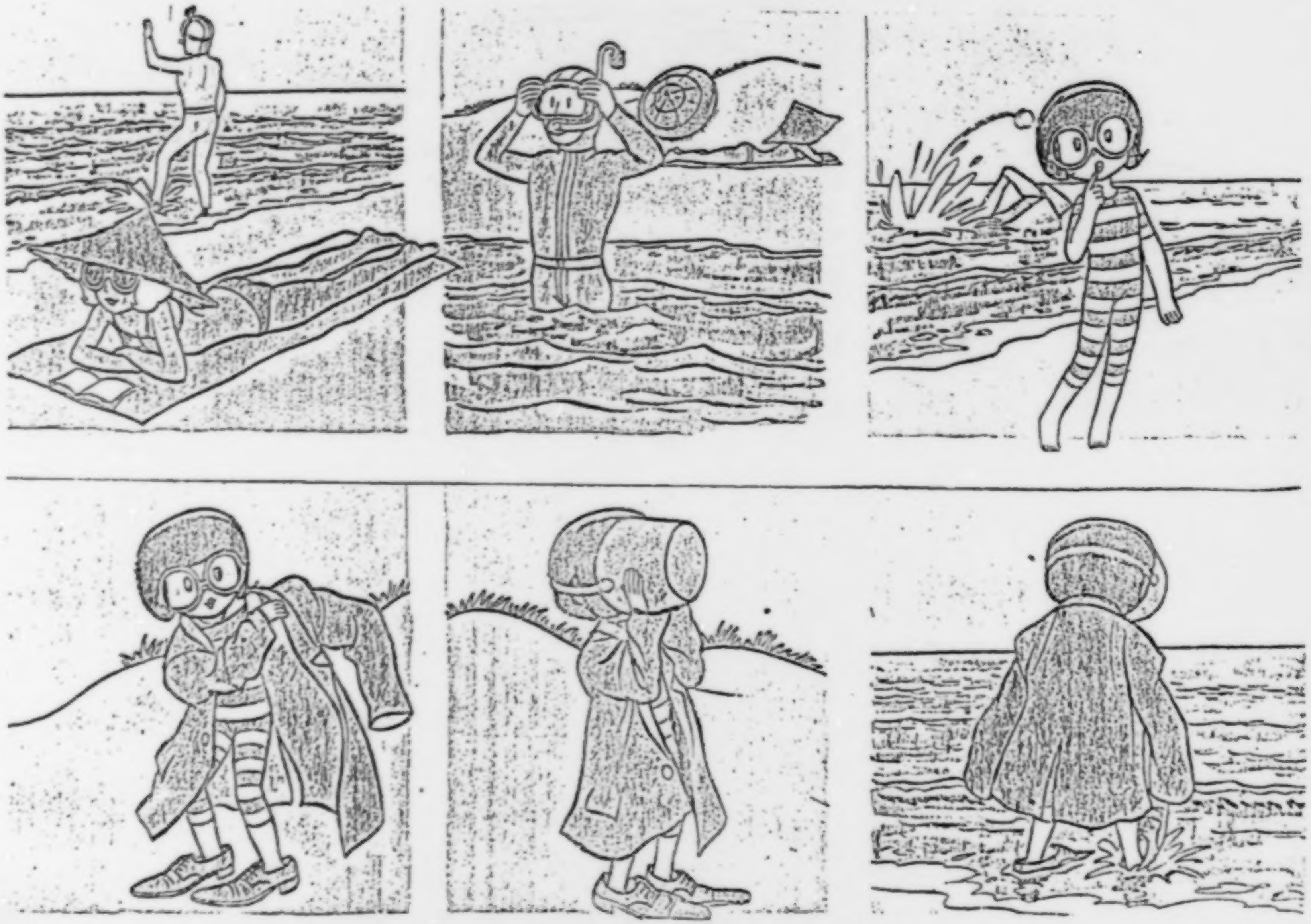
- Oh! Pollux! qu'elle est jolie, ta nouvelle niche!

- Alors M'sieur Pollux, et votre caravane?

- Quoi... Qui... Que... une caravane??? c'est une niche de campagne!

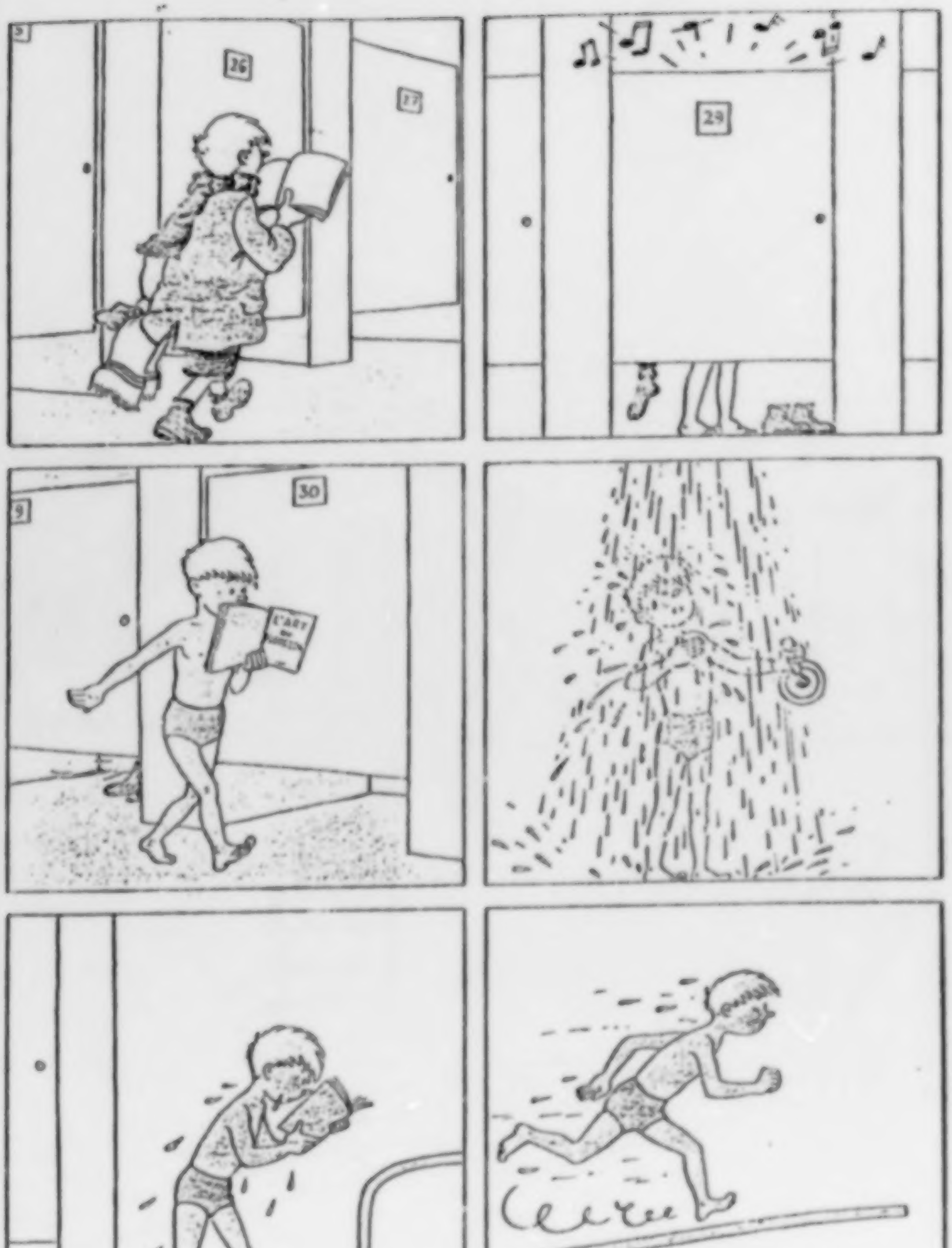
Objectifs	Activités	Objectivation
Inventer une histoire à partir des indices de l'image	Lecture des images Titre à déterminer pour orienter les auditeurs ou/et lecteurs	Voir à ce que le titre impressionne.
Exprimer et communiquer ses sentiments, ses idées et percevoir ceux des autres	Invention du dialogue dans les B.D. "A la mer", "Quick et Flupke", "Mon animal préféré", "Les chevaux" ...	Analyser ensemble, au sein de l'équipe ou avec des spectateurs familiers l'adéquation entre l'intention et le message produit
Etablir et maintenir le contact avec les spectateurs	- Communication de l'histoire à des auditeurs sous forme de sketch, de montage ... - Rétroaction sur le vécu. Variantes: - L'élève peut insérer son texte dans la vignette en agrandissant celle-ci. - L'élève décide d'ajouter la couleur et des onomatopées. - L'élève voit à la diffusion de sa bande.	Vérifier la relation image/texte évitan[t] toute redondance si possible. Ajuster au fur et à mesure les paroles et l'action Feed-back des spectateurs - découverte du message selon l'intention de l'émetteur - indices intéressants qui favorisaie[nt] le contact ou créaient le suspense - lacunes à corriger L'écrit permet un retour et une analys[e] plus précise des éléments en place.

A LA MER



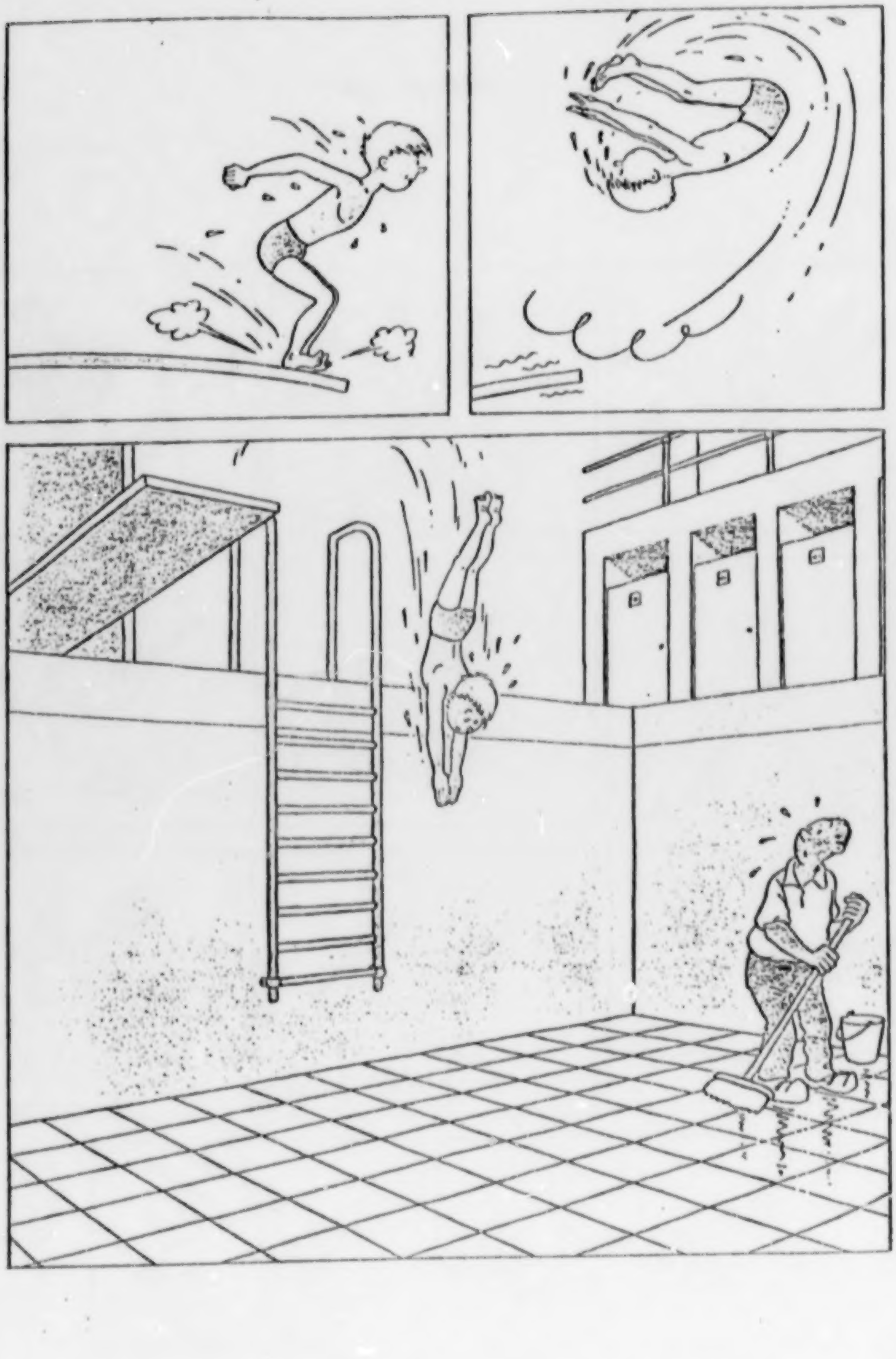
Le Journal de Nounours, Mensuel, No 155, 5/9/78, p. 11 (18 p.)

Le Journal de Nounours, Mensuel, No 155, 5/9/78, p. 11. (19 p.)

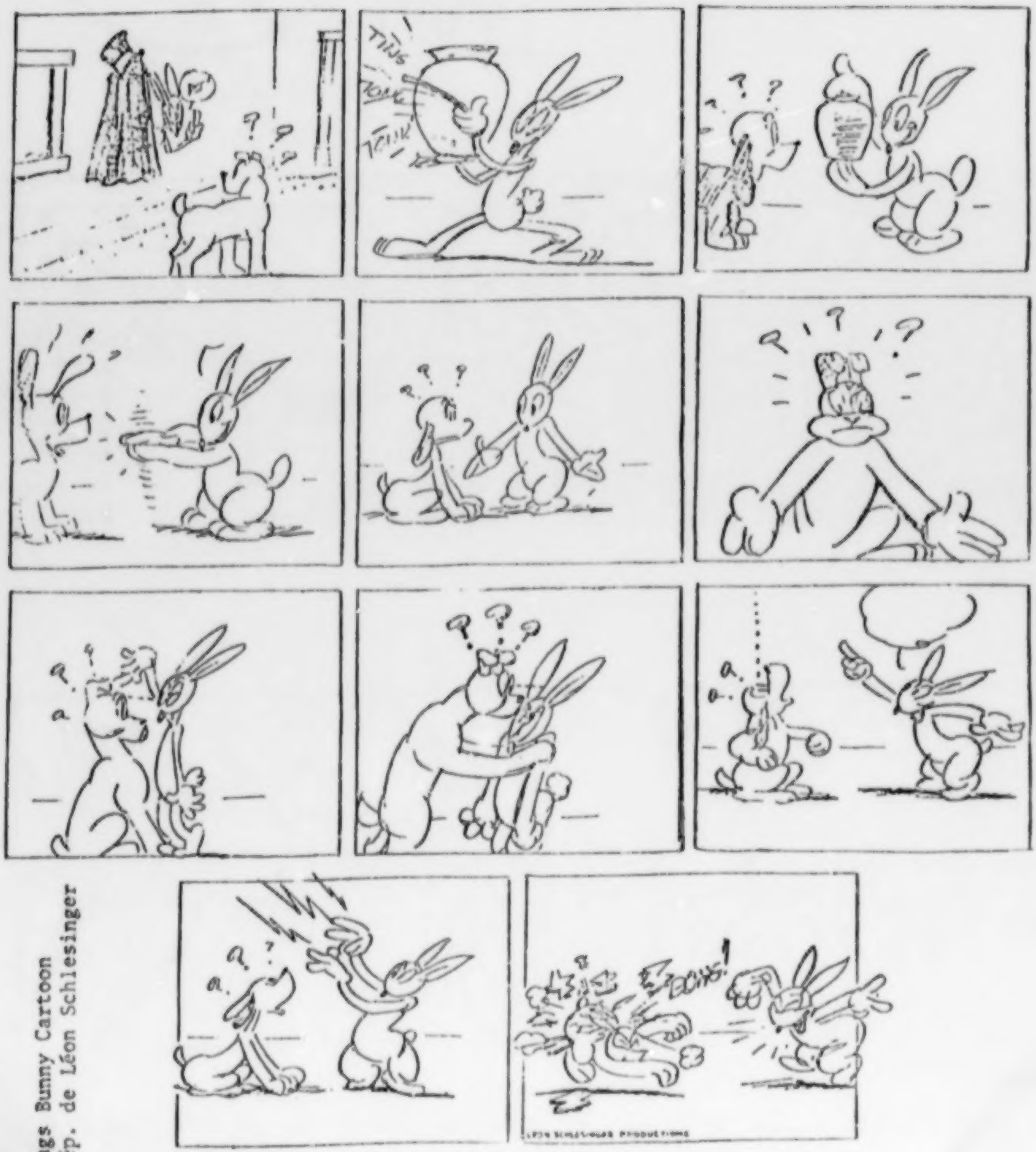


HERGE. Les exploits de Quick et Flupke, Recueil 4, Casterman, p. 59

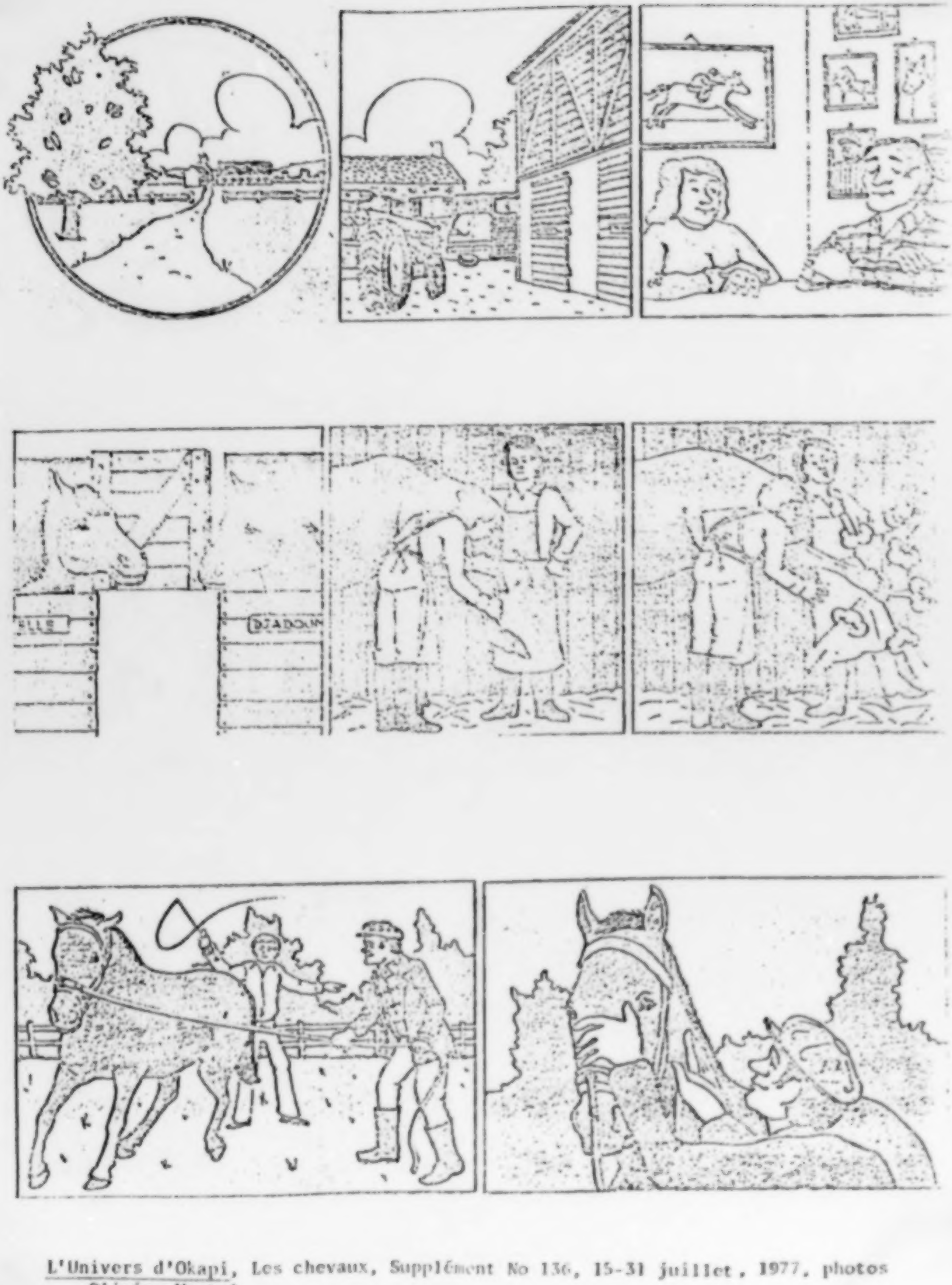
L'ART DU PLONGEON



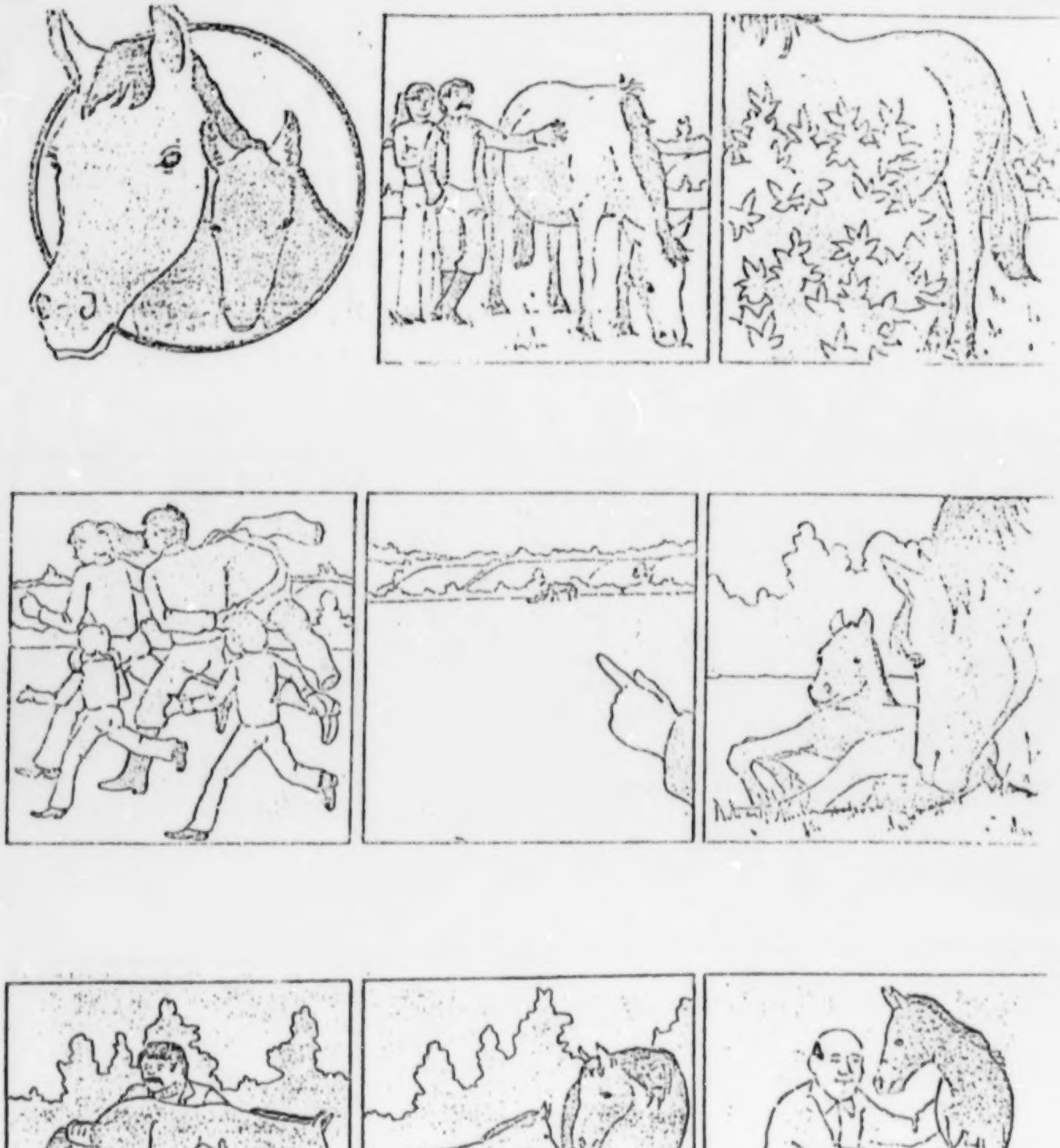
MON ANIMAL PREFERE



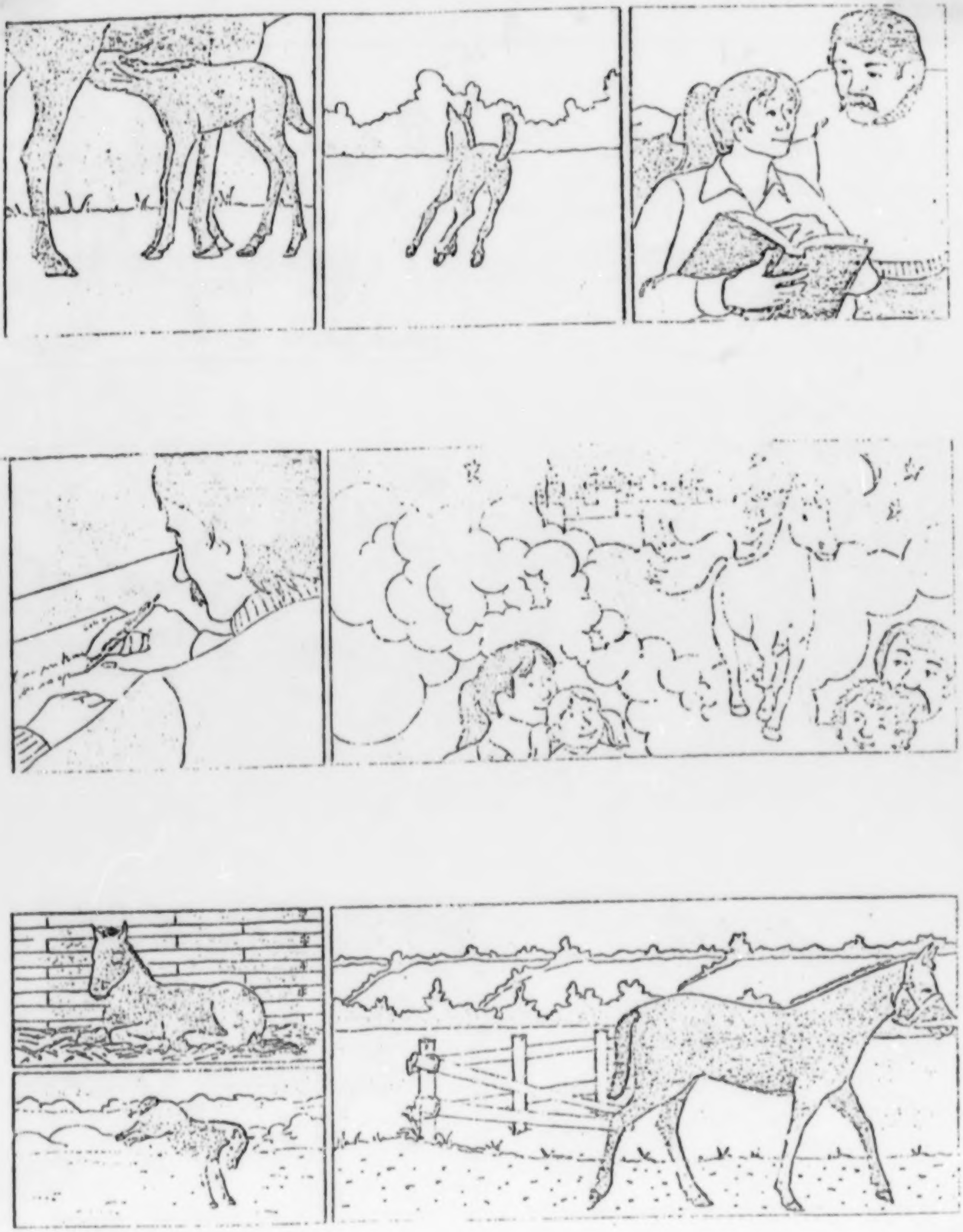
Bugs Bunny Cartoon
Dép. de Léon Schlesinger



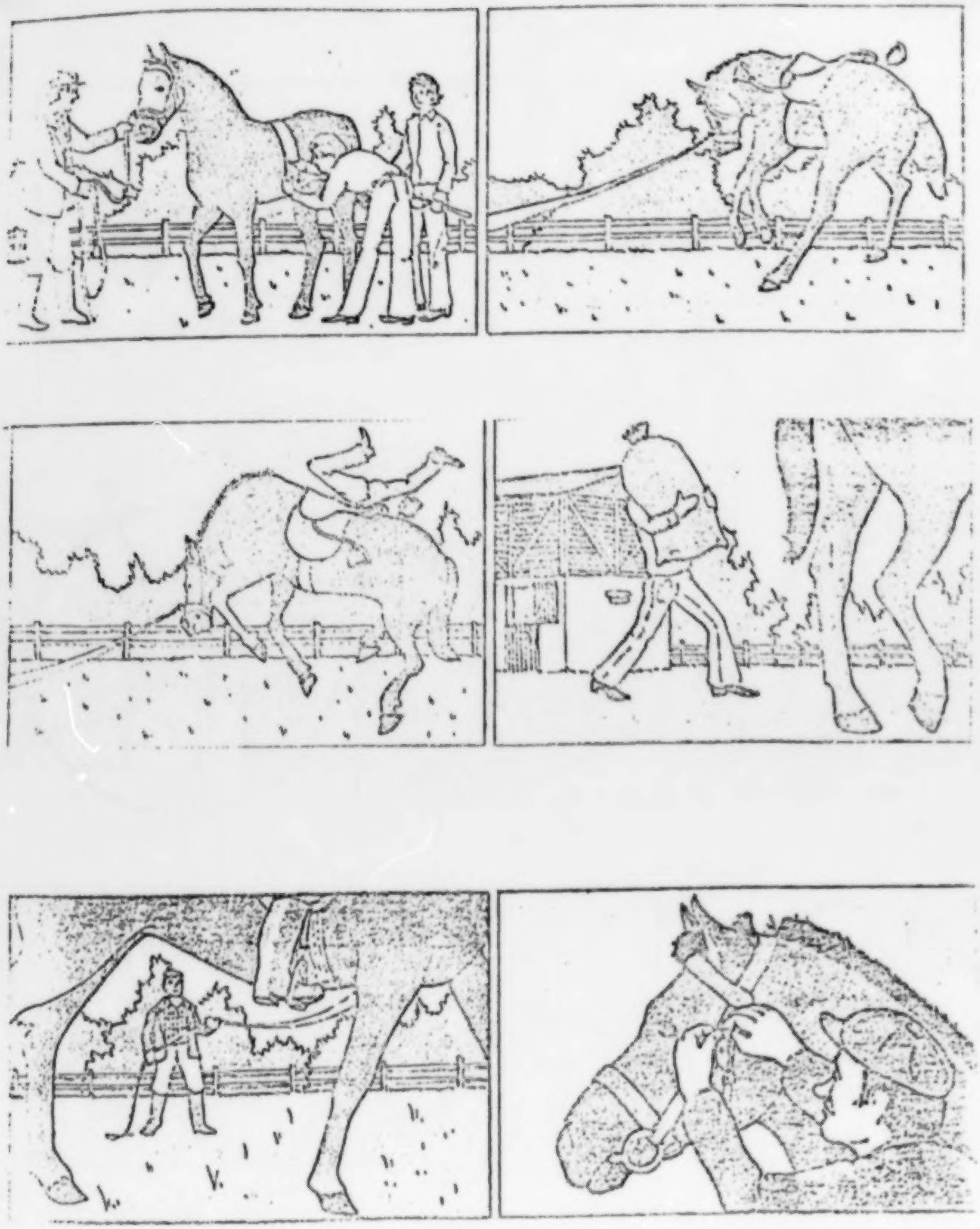
L'Univers d'Okapi, Les chevaux, Supplément No 136, 15-31 juillet, 1977, photos Olivier Martel.



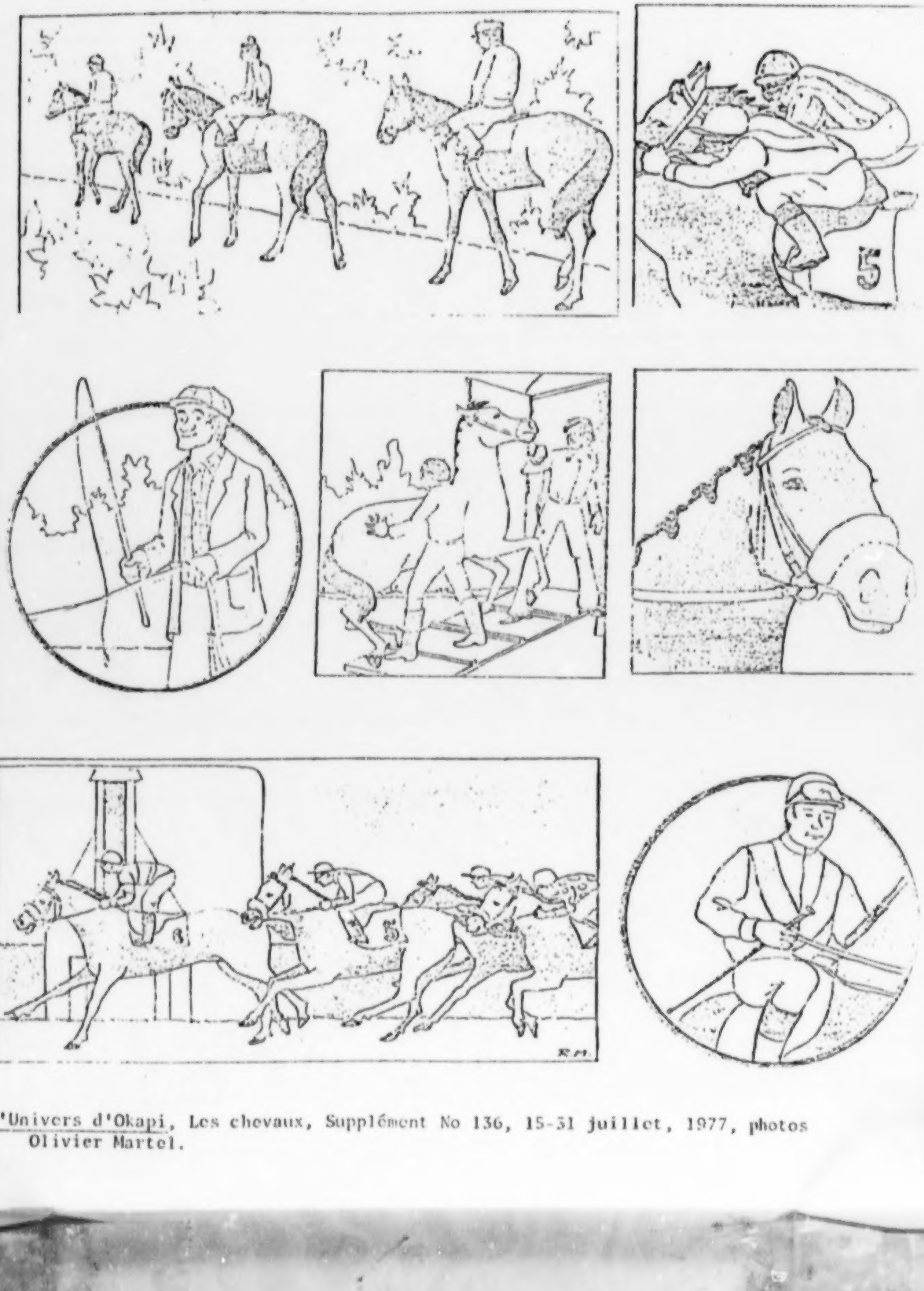
L'Univers d'Okapi, Les chevaux, Supplément No 136, 15-31 juillet, 1977, photos Olivier Martel.



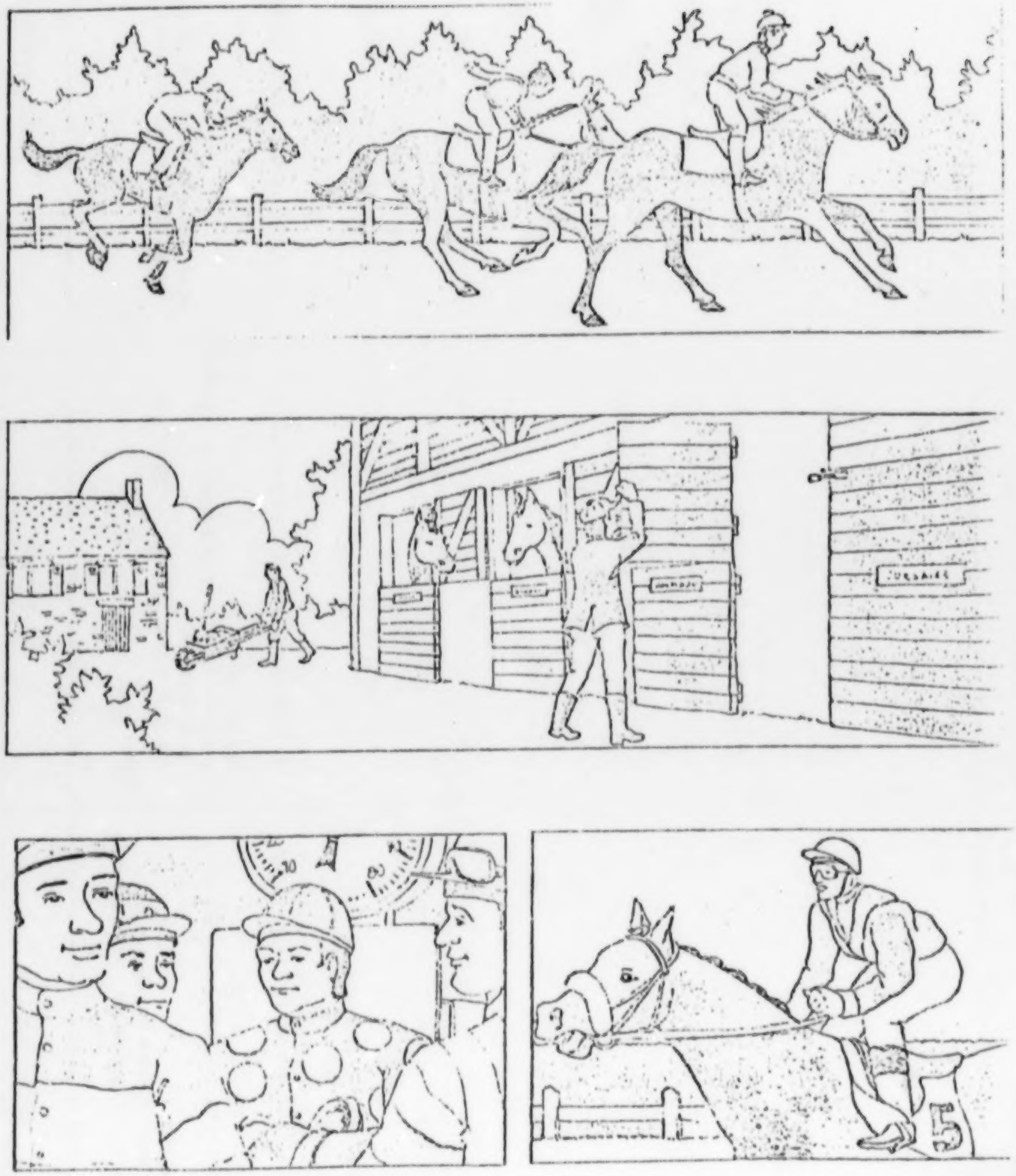
L'Univers d'Okapi, Les chevaux, Supplément No 136, 15-31 juillet, 1977, photos Olivier Martel.



L'Univers d'Okapi, Les chevaux, Supplément No 136, 15-31 juillet, 1977, photos Olivier Martel.



L'Univers d'Okapi, Les chevaux, Supplément No 136, 15-31 juillet, 1977, photos Olivier Martel.



L'Univers d'Okapi, Les chevaux, Supplément No 136, 15-31 juillet, 1977, photos Olivier Martel.

Communication orale/écrite (E) 1er cycle ou/et 2e cycle

Objectifs	Activités	Objectivation
Découvrir les éléments linguistiques cachés sous un mot passe-partout "Schtroumpf". Substituer ce mot par anticipation sémantique et syntaxique. Habiliter les élèves de 9-12 ans à suggérer des indices extra-verbaux aux élèves de 5-8 ans pour faciliter la découverte des termes précis. Comparer les différents textes pour assurer l'adéquation entre l'intention de l'auteur "Peyo" ou de l'auteur "élève" et le message produit.	<u>A l'oral</u>: Lecture d'une planche dessinée des "Schtroumpfs" Echange sur le déroulement de cette partie du récit- Décryptage des mots "Schtroumpfés" Substitution du mot "Schtroumpf" sur l'axe syntagmatique. Classification des nouveaux mots selon les catégories grammaticales: nom, verbe (action), adjectif (qualité) et adverbe. <u>A l'écrit</u>: Lecture d'une ou plusieurs planches des "Schtroumpfs" Echange sur la signification attribuée au mot passe-partout. Choix du mot substitué aux mots "Schtroumpfés" (Voir le tableau: la lecture des Schtroumpfs). Relecture de la planche après la substitution. Echange autour de la dernière version Appréciation du produit final Communication du nouveau produit à un lecteur choisi par les enfants.	Choisir l'ordre logique et chronologique des éléments du récit. Discuter sur le sens découvert. S'interroger sur le terme substitué selon: - le sujet traité - le contexte du récit - la nature du mot Vérifier, si possible, l'intention de l'auteur. Réviser le choix du terme substitué afin qu'il devienne significatif pour le futur lecteur. Fixer le terme approprié. Le feed-back oral ou écrit du lecteur orientera et facilitera même la tâche future de l'auteur.

Le fond de l'air est schtroumpf

PEYO. Histoire des Schtroumpfs, Album No 5, Dupuis 1976, p. 10.

Peyo, Schtroumpf vert et vert Schtroumpf, Album No 9, p. 7.

Peyo, ibidem, p. 19.

Peyo, *ibidem*, p. 24.

Peyo, ibidem, p. 27.

3 Histoires de Schtroumpfs par Pey

585.
(171.)

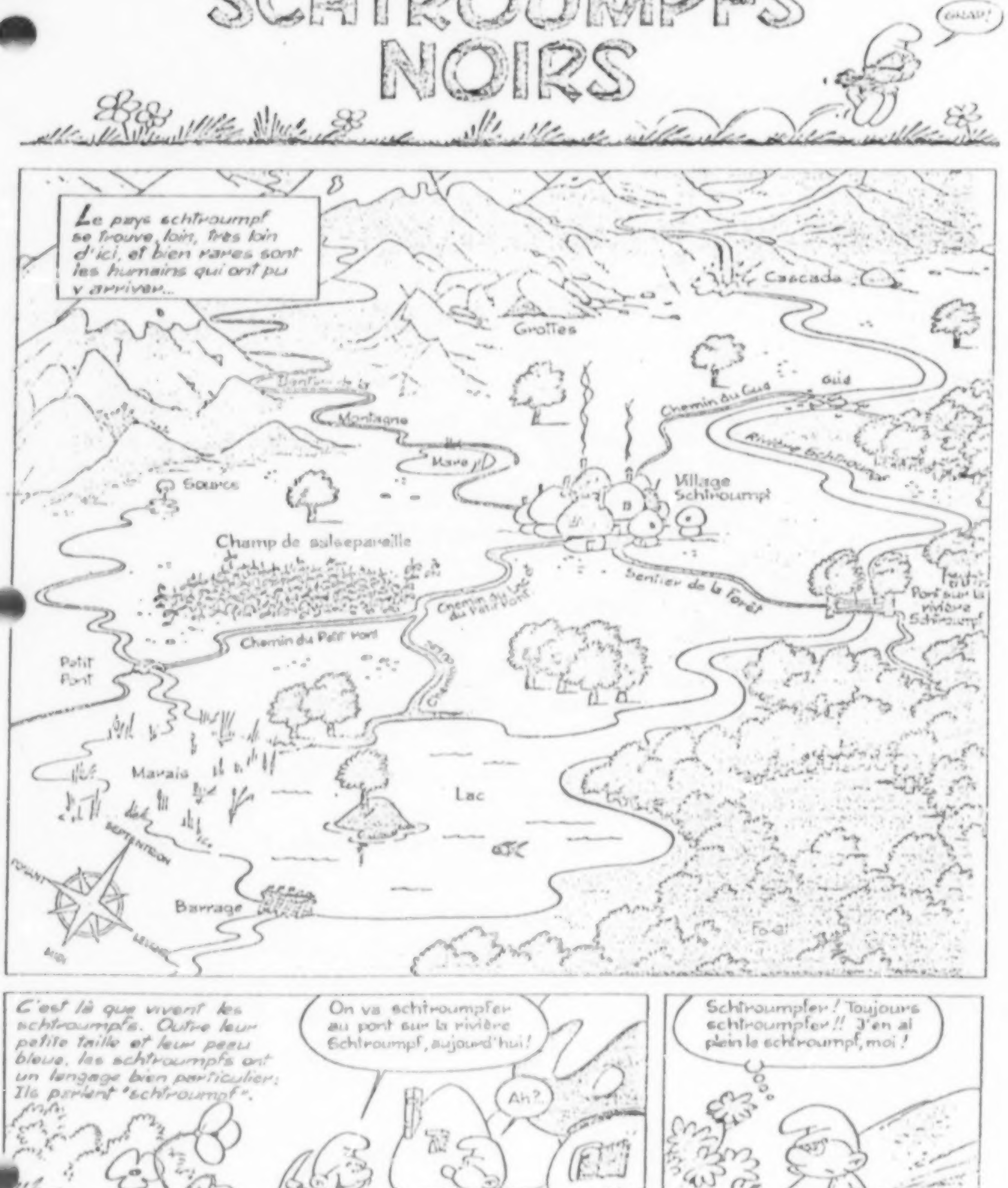
LES SCHTROUMPFS NOIRS

LE SCHTROUMPF VOLANT

et LE VOLEUR DE SCHTROUMP

LES SCHTROUMPFS NOIRS

586.
(172.)



Le voleur de Schtroumpfs: Signification du mot Schtroumpf

Planche 43:

cases 1 à 8: aucun mot.

Planche 44:

case 1: pas de schtroumpf qui tienne: d'excuse
il a dit de schtroumpfer des noix: trouver
et nous schtroumpferons des noix: trouverons

case 2: il n'a qu'à aller les schtroumpfer: chercher

case 3: on n'en a pas schtroumpfé: trouvé
c'est très vilain de schtroumpfer: mentir

case 6: un schtroumpf de salsepareille: champ

case 8: fiche-moi la schtroumpf: paix

case 9: tu seras schtroumpfé: puni
m'en schtroumpfe: sacre

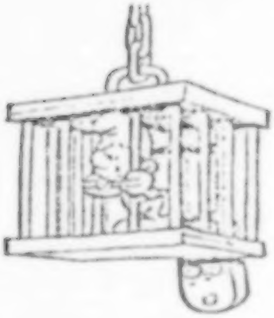
case 14: à moi! Je suis schtroumpfé: pris

Planche 45:

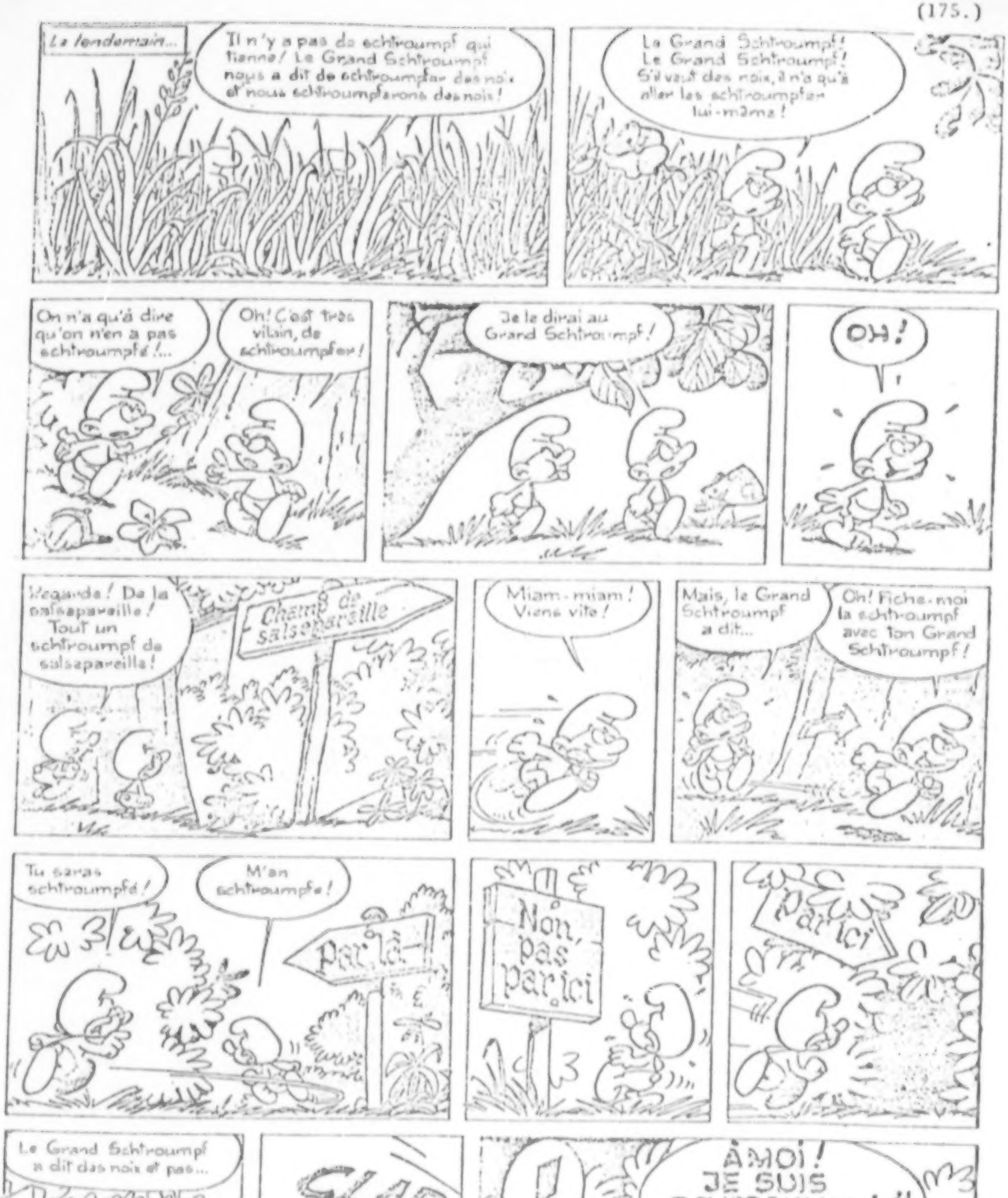
case 3: la gourmandise est un vilain schtroumpf: défaut

case 4: cesse de me faire de la schtroumpf: morale
et aide-moi plutôt à me schtroumpfer: sortir

LE VOLEUR DE SCHTROUMPFS



588.
(174.)


Le lendemain...
Il n'y a pas de schtroumpf qui tienne! Le Grand Schtroumpf nous a dit de schtroumpfer des noix et nous schtroumpferons des noix!
Le Grand Schtroumpf! Le Grand Schtroumpf! S'il veut des noix, il n'a qu'à aller les schtroumpfer lui-même!
On n'a qu'à dire qu'on n'en a pas schtroumpfé!...
Oh! C'est très vilain, de schtroumpfer!
Je le dirai au Grand Schtroumpf!
OH!
Regarde! De la salsepareille! Tout un schtroumpf de salsepareille!
Champ de salsepareille
Miam-miam! Viens vite!
Mais, le Grand Schtroumpf a dit...
Oh! Fiche-moi la schtroumpf avec ton Grand Schtroumpf!
Tu seras schtroumpfé!
M'en schtroumpfe!
par là
Non, pas par ici
par ici
Le Grand Schtroumpf a dit des noix et pas...
CLAP
!
À MOI! JE SUIS SCHTROUMPFÉ!!

case 5: schtroumpfe plus fort: tire

case 6: Schtroumpfe-toi: cache-toi

case 9: voulez-vous me schtroumpfer: lâcher
espèce de sale schtroumpf: bête

case 11: nom d'un petit schtroumpf: chien

Planche 46:

cases 1 à 11: aucun mot

Planche 47:

case 9: et il l'a schtroumpfé: enfermé

case 10: il le fera schtroumpfer: dissoudre
dans du schtroumpf de serpent: venin

case 11: il faut schtroumpfer: sauver
nous schtroumpfons sur l'heure: arrivons

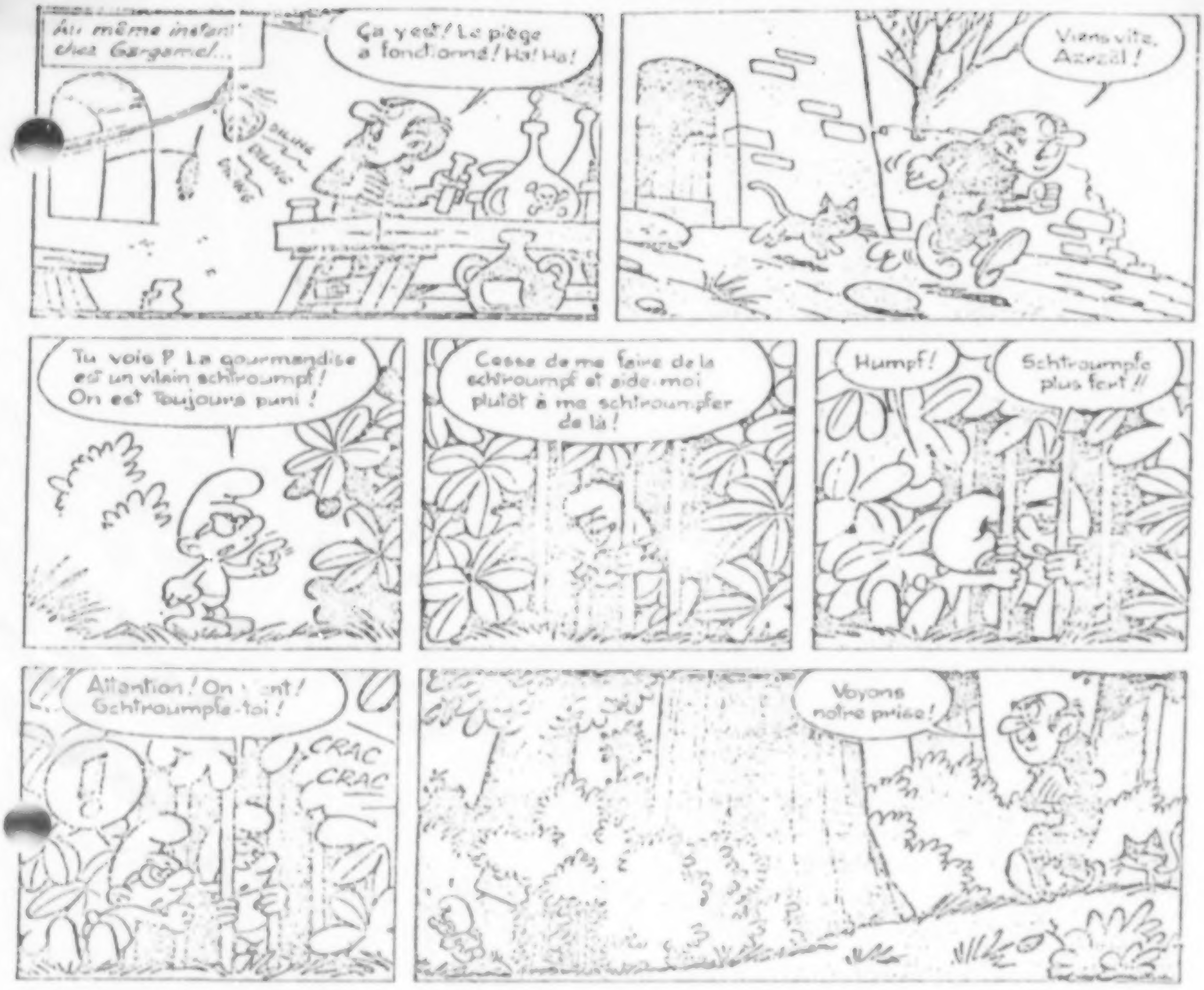
Planche 48:

case 6: je suis bien schtroumpfé: pris

case 11: je suis schtroumpfé: sauvé

case 12: nous allons te schtroumpfer de là: tirer
en moins de schtroumpf: temps

591.
(177.


Au même instant chez Gargamel...
Ça y est! Le piège a fonctionné! Ha! Ha!
Viens vite, Azraël!
Tu vois? La gourmandise est un vilain schtroumpf! On est toujours puni!
Cesse de me faire de la schtroumpf et aide-moi plutôt à me schtroumpfer de là!
Humpf!
Schtroumpfe plus fort!!
Attention! On
Schtroumpfe-toi!
!
CRAC
CRAC
Voyons notre prise!
Ha! Ha! Ha! C'est bien un schtroumpf!
?
Voulez-vous me schtroumpfer, espèce de sale schtroumpf!
HA! HA! HA!
Non, Azraël, ce n'est pas pour toi!
Nom d'un petit schtroumpf! C'était un guet-apens!
Viens, Azraël! Nous rentrons!

Un peu plus tard...
Et voilà ! Demain, à l'aube, je te sortirai de la cage.
Ah?
...pour te faire dissoudre dans une solution de venin de serpent ! HA!HA!HA!
!
Tu serviras à réaliser la pierre philosophale qui permet de changer les métaux en OR!
Je serai riche ! Immensément riche! Ha! Ha! Ha!
C'est affreux !
Il faut prévenir le Grand Schtroumpf!
Tout cet or augmentera encore ma puissance !... Car je suis déjà puissant!
Regarde ces flacons! Ils renferment des potions diaboliques ! HA!HA!HA!
Cette fiole, par exemple, contient une liqueur qui rend invisible.
Celle-ci transforme celui qui la boit en GÉANT!
Vite! Vite!!

Celle-ci, au contraire, réduit à la taille d'un pouce!
Quant à celle-ci c'est un poison
Une seule goutte, et...
AZRAËL!
Je t'ai déjà dit que ce schtroumpf n'était pas pour toi!
J'en ai besoin pour...
GNAP
AÏE!
Cependant, au village schtroumpf...
...et il l'a schtroumpfé dans une cage, dis-tu?
Oui Grand Schtroumpf!
Et demain, il le fera schtroumpfer dans du schtroumpf de serpent!
!!
Bon schtroumpf! Il faut schtroumpfer ce malheureux, avant qu'il ne soit trop tard!
Vite! Rassemblez tous les schtroumpfs! Nous schtroumpfons sur l'heure!

Sois bien sage! Je vais chercher des racines de mandragore
Viens, Azraël!
MIÂÂÂW!
Pas question! Je n'ai aucune confiance en toi! Allons, viens!
Cette fois, je suis bien schtroumpfé!
Je ne reverrai plus jamais mon village schtroumpf!
Snif! Snif!
OHÉ!
?
Courage! Nous voilà!
LE GRAND SCHTROUMPF! LES SCHTROUMPFS! JE SUIS SCHTROUMPFÉ!
Faites vite!
Tiens bon!
Nous allons te schtroumpfer de là!
En moins de schtroumpf qu'il n'en faut pour le dire!

Planche 49:

case 1: grimpe là-haut et schtroumpfe: coupe

case 10: je vais me casser la schtroumpf: gueule

case 15: le sorcier qui schtroumpfe par ici: vient

Planche 50:

case 1: sauve-qui-schtroumpfe: peut

case 10: schtroumpfez-moi cette corde: attrapez

case 12: Allez-y! Schtroumpfez: tirez

Planche 51:

cases 1 à 7: aucun mot

Planche 52:

case 4: il schtroumpfe: dort

case 5: si nous avions la schtroumpf du cadenas: clé

case 6: où il a schtroumpfé: mis
la schtroumpf du cadenas: clé

case 9: il faut la schtroumpfer: trouver
schtroumpfons partout: cherchons

case 10: tu schtroumpfes: l'as

case 13: bien l'avoir schtroumpfée: cachée

Ici, grimpe là-haut et schtroumpfe la corde !
Oui Grand Schtroumpf !
Hop !
Et hop !
Attention !
AÏE !
Ouf ! Merci !
Ça y est ! J'y suis !
TAC
Eh!!.. Mais je vais me casser la schtroumpf, moi !
Aïe, aïe, aïe !
BOUM
AÏE !
Bon ! À présent, nous allons...
ATTENTION !!
Voilà le sorcier qui schtroumpfe par ici !

596.
(182.

SAUVE-QUI-SCHTROUMPFE!
On veut s'échapper, hein?... Attends!
DZING
PAN
PAN
PAN
Voilà! Tu peux toujours essayer, maintenant! Ha! Ha! Ha!
Voyons! Est-ce que j'ai tous les ingrédients? Hmm... Il me manque le soufre!
Je dois en avoir là-haut! Viens, Azraël!
Vite! Trois schtroumpfs sur la cage!
Hop!
Hop!
Hop!
Schtroumpfez-moi cette corde, là-bas!
Hop!
Ça y est?... Allez-y! Schtroumpfez!

Attention !... Le voilà !
BING
?
Comment cette lime est-elle là ?... Et cette corde ?... Bizarre !
Enfin ! Je verrai ça plus tard ! Il est temps que je me mette au travail !
Et dix gouttes de venin de serpent ! Ha ! Ha ! Ha ! Une... deux... trois... quatre...

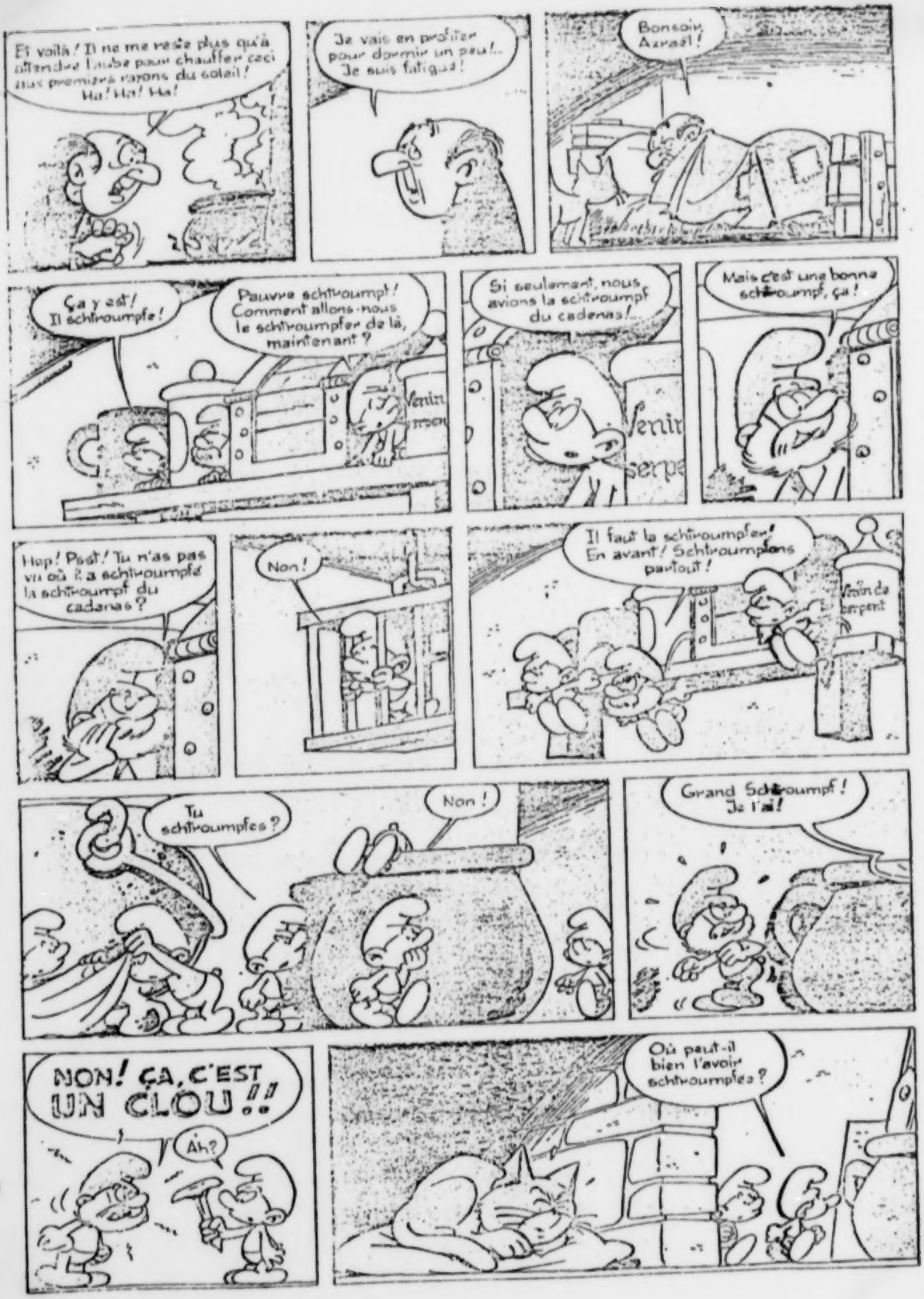

Et voilà! Il ne me reste plus qu'à attendre l'aube pour chauffer ceci aux premiers rayons du soleil! Ha! Ha! Ha!
Je vais en profiter pour dormir un peu!.. Je suis fatigué!
Bonsoir, Azraël!
Ça y est! Il schtroumpfe!
Pauvre schtroumpf! Comment allons-nous le schtroumpfer de là, maintenant?
Si seulement nous avions la schtroumpf du cadenas!..
Mais c'est une bonne schtroumpf, ça!
Hep! Psst! Tu n'as pas vu où il a schtroumpfé la schtroumpf du cadenas?
Non!
Il faut la schtroumpfer! En avant! Schtroumpfons partout!
Venin de serpent
Tu schtroumpfes?
Non!
Grand Schtroumpf! Je l'ai!
NON! ÇA, C'EST UN CLOU!!
Ah?
Où peut-il bien l'avoir schtroumpfée?

Planche 53:

case 6: il faut schtroumpfer: faire

case 11: rien schtroumpfer: faire

case 12: aille se schtroumpfer: montrer
le chat schtroumpfe: saute
et le tour est schtroumpfé: joué

case 13: c'est une bonne schtroumpf: idée
et bonne schtroumpf: chance

Planche 54:

cases 1 à 12: aucun mot

Planche 55:

case 1: continuer à schtroumpfer: chercher
la schtroumpf: clé

case 3: j'ai bien envie de schtroumpfer: jeter
toutes ces sales schtroumpfs: boîtes

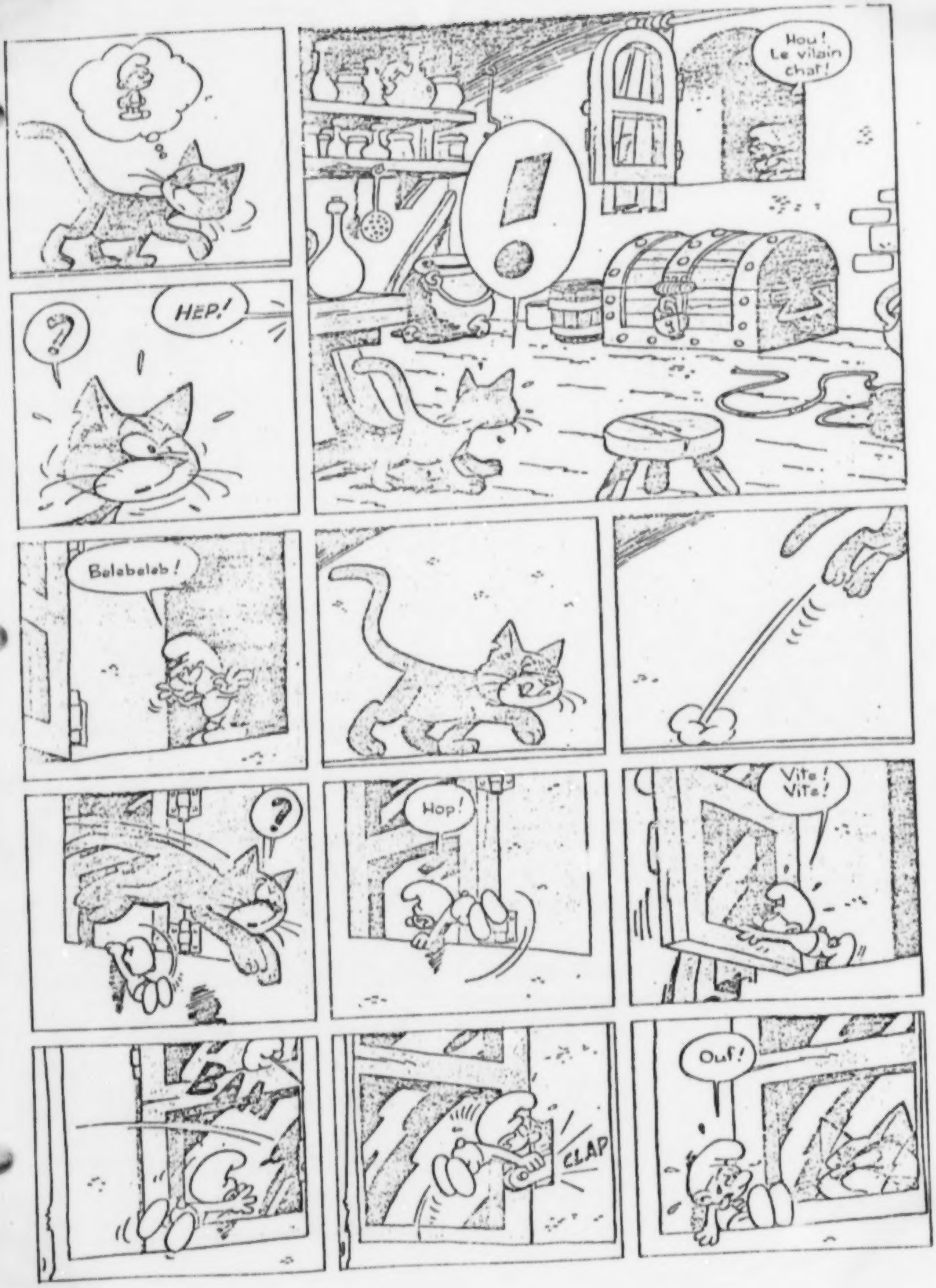
case 4: tu es schtroumpf: fou

case 5: on peut schtroumpf autre chose: faire

case 6: schtroumpfons d'abord: versons
le contenu de cette schtroumpf-ci: bouteille

case 7: nous la schtroumpfons: mélangeons
avec cette autre schtroumpf: potion

Tiens? Au fait, où est passé le chat ?
?
LÀ!
Quoi, là ?...
AAAH!
À MOI!
Il faut schtroumpfer quelque chose, sinon, il est perdu!
Attention! VAS-Y!
PAF
Ouf! Merci!
Nous ne pourrons rien schtroumpfer tant que ce chat sera là! Comment nous en débarrasser ?
J'ai une idée!
Il suffit que l'un de nous aille se schtroumpfer devant la fenêtre ouverte! Le chat schtroumpfe sur lui et tombe dehors! On referme la fenêtre, et le tour est schtroumpfé!
Bravo! Ça, c'est une bonne schtroumpf!
Vas-y!
Bon courage!
Et bonne schtroumpf!
Mais...
J'aurais mieux fait de fermer ma grande schtroumpf, moi!


HEP!
Hou! Le vilain chat!
Belebeleb!
Hop!
Vite! Vite!
CLAP
Ouf!

Bon! Nous pouvons continuer à schtroumpfer la schtroumpf du cadenas!
Tu l'as?
Non!
J'ai bien envie de schtroumpfer toutes ces sales schtroumpfs par terre!
Tu es schtroumpf? Tu vas réveiller le sorcier!
Mais on peut schtroumpfer autre chose! Attends!...
Schtroumpfons d'abord le contenu de cette schtroumpf-ci là-dedans!
GLOU GLOU
Ensuite, nous la schtroumpfons avec cette autre schtroumpf...
GLOU GLOU
...dans laquelle nous schtroumpfons ce que contient cette schtroumpf-là!
Hi! Hi! Hi! Je voudrais voir la schtroumpf qu'il va tirer quand il schtroumpfera ses produits!..
GLOU GLOU
EAU DE JOUVENCE
Aïe!
CLANG
Hein? Quoi? Qu'est-ce que c'est?

case 8: nous schtroumpfons: saurons
cette schtroumpf-là: potion

case 9: voir la schtroumpf: tête
quand il schtroumpfera: verra

Planche 56:

case 7: pourtant schtroumpfé partout: cherché

case 9: jamais schtroumpfé: pensé

case 12: bande de schtroumpfs: peureux

case 14: qu'il ne se schtroumpfe: réveille

Planche 57:

case 3: je schtroumpfe le tout: risque

case 8: il a la schtroumpf: clé

case 9: vous êtes un schtroumpf: génie

Planche 58:

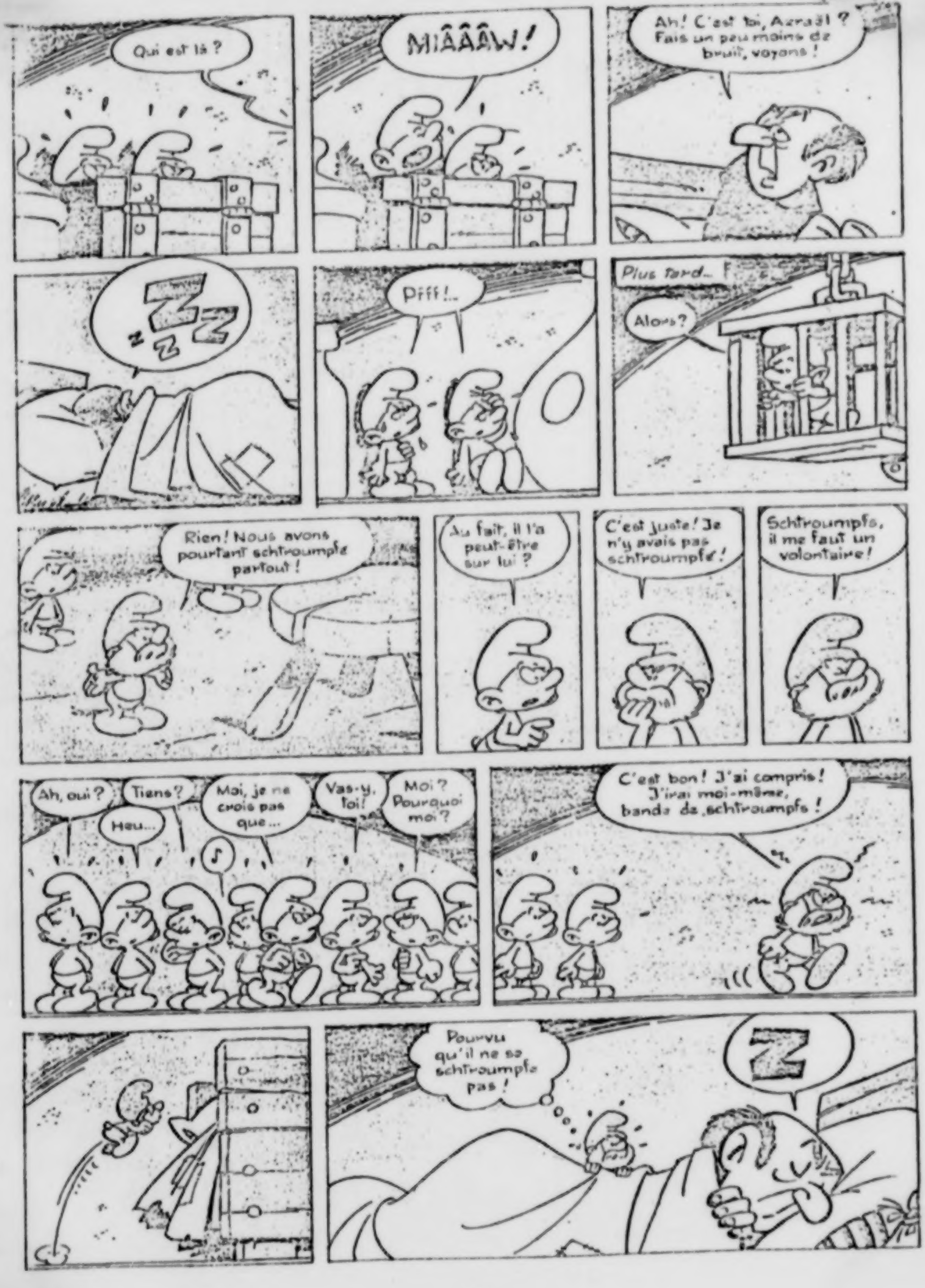
case 8: tout est schtroumpfé: fichu

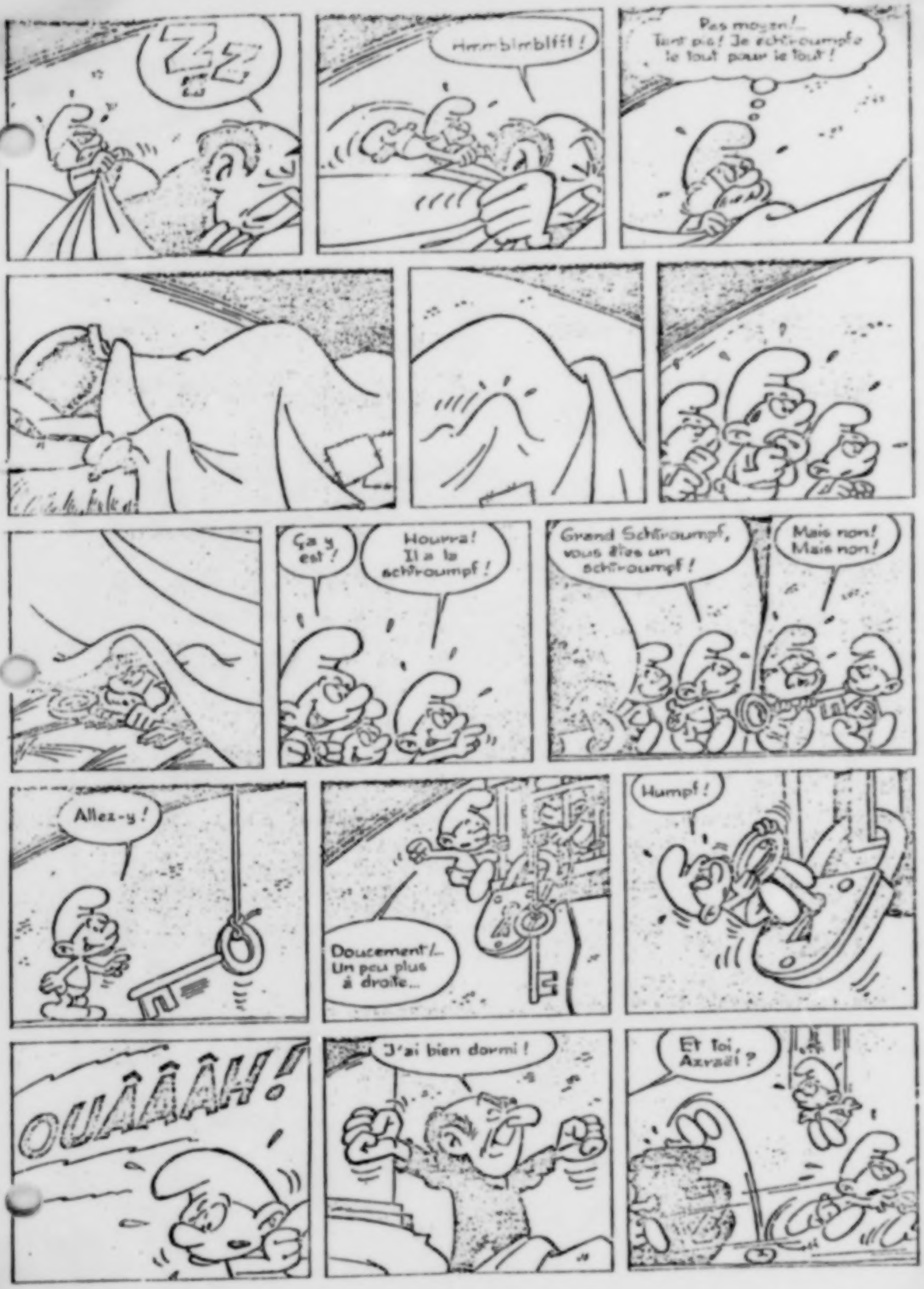
case 13: au schtroumpf: secours

case 14: le laisser schtroumpfer comme ça: mourir

Planche 59:

cases 1 à 8: aucun mot


Qui est là ?
MIÂÂÂW!
Ah! C'est toi, Azraël ? Fais un peu moins de bruit, voyons !
Z Z Z
Pfff!..
Plus tard...
Alors?
Rien! Nous avons pourtant schtroumpfé partout !
Au fait, il l'a peut-être sur lui ?
C'est juste! Je n'y avais pas schtroumpfé !
Schtroumpfs, il me faut un volontaire !
Ah, oui?
Tiens?
Heu...
Moi, je ne crois pas que...
Vas-y, toi!
Moi? Pourquoi moi?
C'est bon! J'ai compris! J'irai moi-même, bande de schtroumpfs !
Pourvu qu'il ne se schtroumpfe pas !
Z



Zz
Hmmblmblfff!
Pas moyen!...
Tant pis! Je schtroumpfe le tout pour le tout!
Ça y est!
Hourra! Il a la schtroumpf!
Grand Schtroumpf, vous êtes un schtroumpf!
Mais non! Mais non!
Allez-y!
Doucement!... Un peu plus à droite...
Humpf!
OUÂÂÂH!
J'ai bien dormi!
Et toi, Azraël?

60(
(192

AZRAËL?.. Tu n'es pas là?
Il sera sorti faire un tour!
Ah! Voyons comment va notre petit schtroumpf!
Ah! Ça... Comment cette clef est-elle arrivée jusque-là?
Je deviens fou, moi! Il faudra que je prenne quelques grains d'ellébore!
Bah! Oublions tout ça! Voici l'aube! Il est temps de se mettre au travail!
Cette fois, tout est schtroumpfé!
Voilà! Les premiers rayons du soleil ont échauffé cette mixture! À présent, il faut la faire bouillir!
Ça y est! Je peux y mettre le schtroumpf!
BLUB
BLUB
HA! HA! HA!
Non!
Allons, viens!
NON!
À MOI! AU SCHTROUMPF!
HA! HA!
C'est affreux! Nous n'allons tout de même pas le laisser schtroumpfer comme ça!
Non!
Tant pis! EN AVANT!

oumpfez-
le!
En avant!
?
Tiens bon!
Allez-y!
GNAP
AÏE!
AÏ!
Na! Et na!
AÏE!
OUCH!
PAF!
OUCH!
BING
BAM
POC

Planche 60:

case 2: le bout de cette schtroumpf: corde

case 6: schtroumpfons-nous: enfuyons

case 7: demandé de schtroumpfer des noix: trouver
et non pas de schtroumpfer de la salsepareille: manger
tu n'as pas voulu schtroumpfer: écouter
ce qu'avait schtroumpfé: dit
tu as schtroumpfé: mangé
tu as été bien schtroumpfé: puni
il faut toujours schtroumpfer: écouter
le Grand Schtroumpf schtroumpfe: dit
ce qu'il schtroumpfe: dit
si tu avais schtroumpfé: écouté
nous aurions schtroumpfé: trouvé

Planche 61:

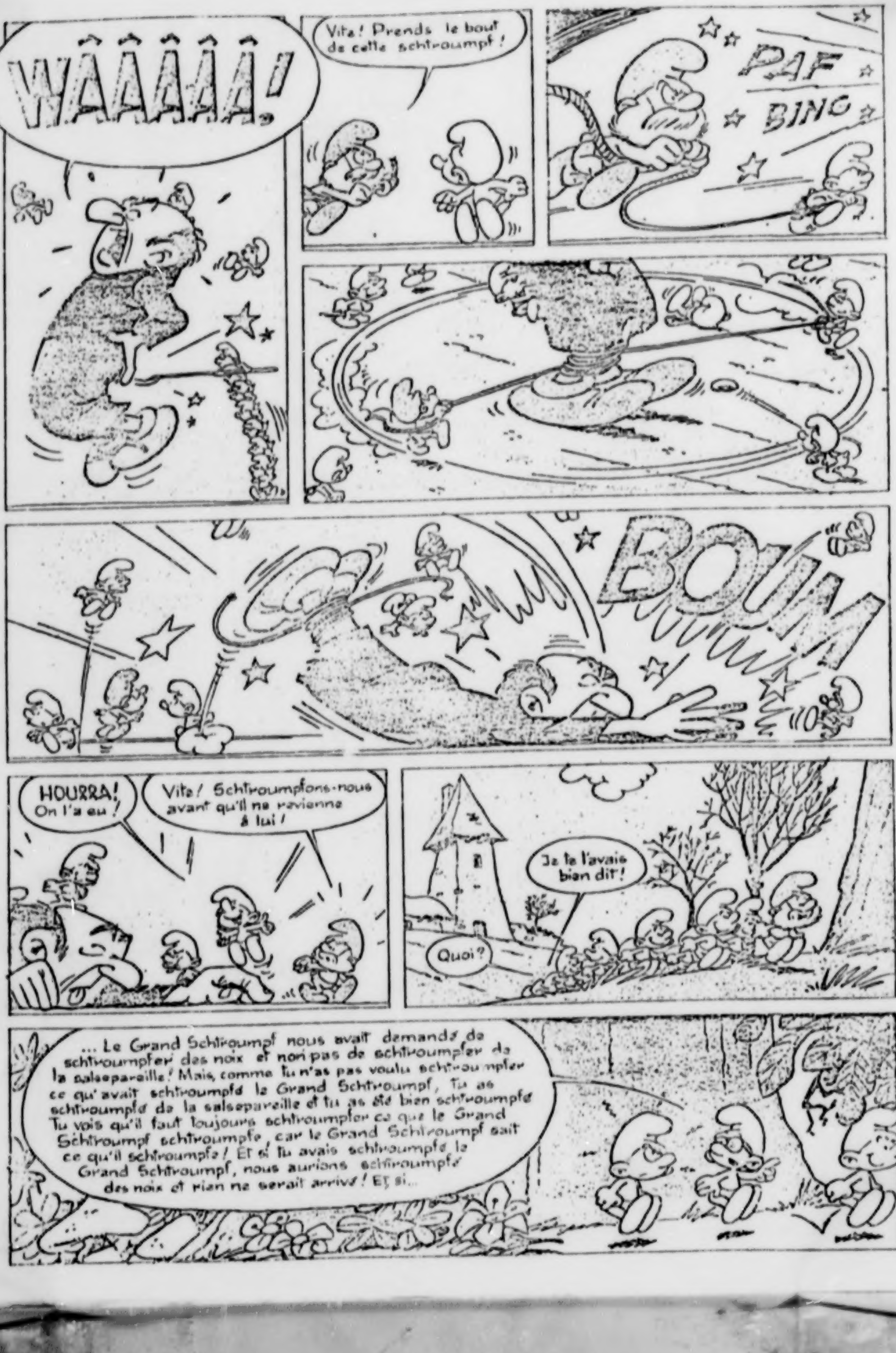
cases 1 à 10: aucun mot

Planche 62:

cases 1 à 6: aucun mot

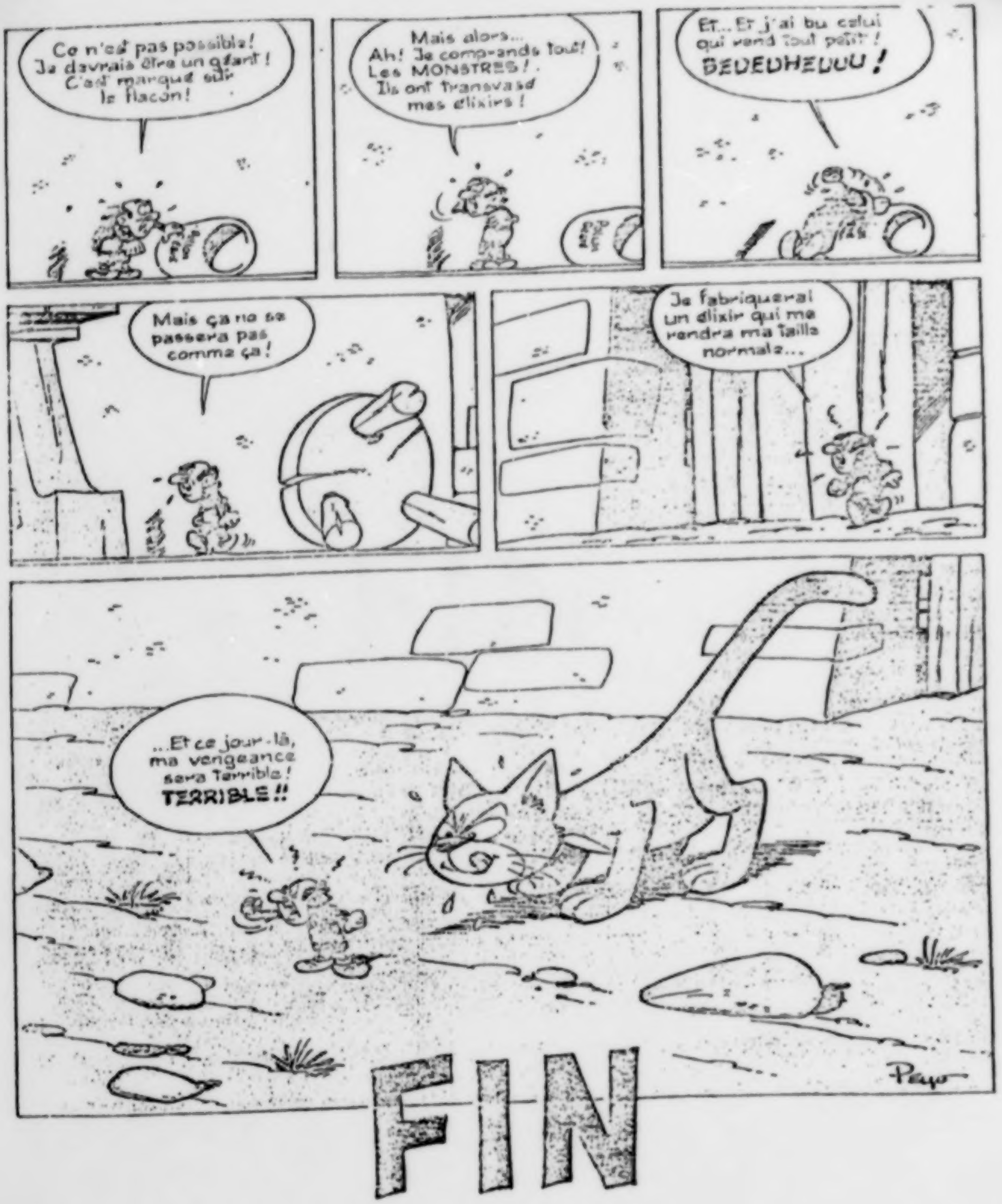
Référence: 1ère série, 3 Histoires de Schtroumpfs par Peyo & Delporte.

- Les Schtroumpfs noirs.
- Le Schtroumpf volant.
- Le voleur de Schtroumpfs.

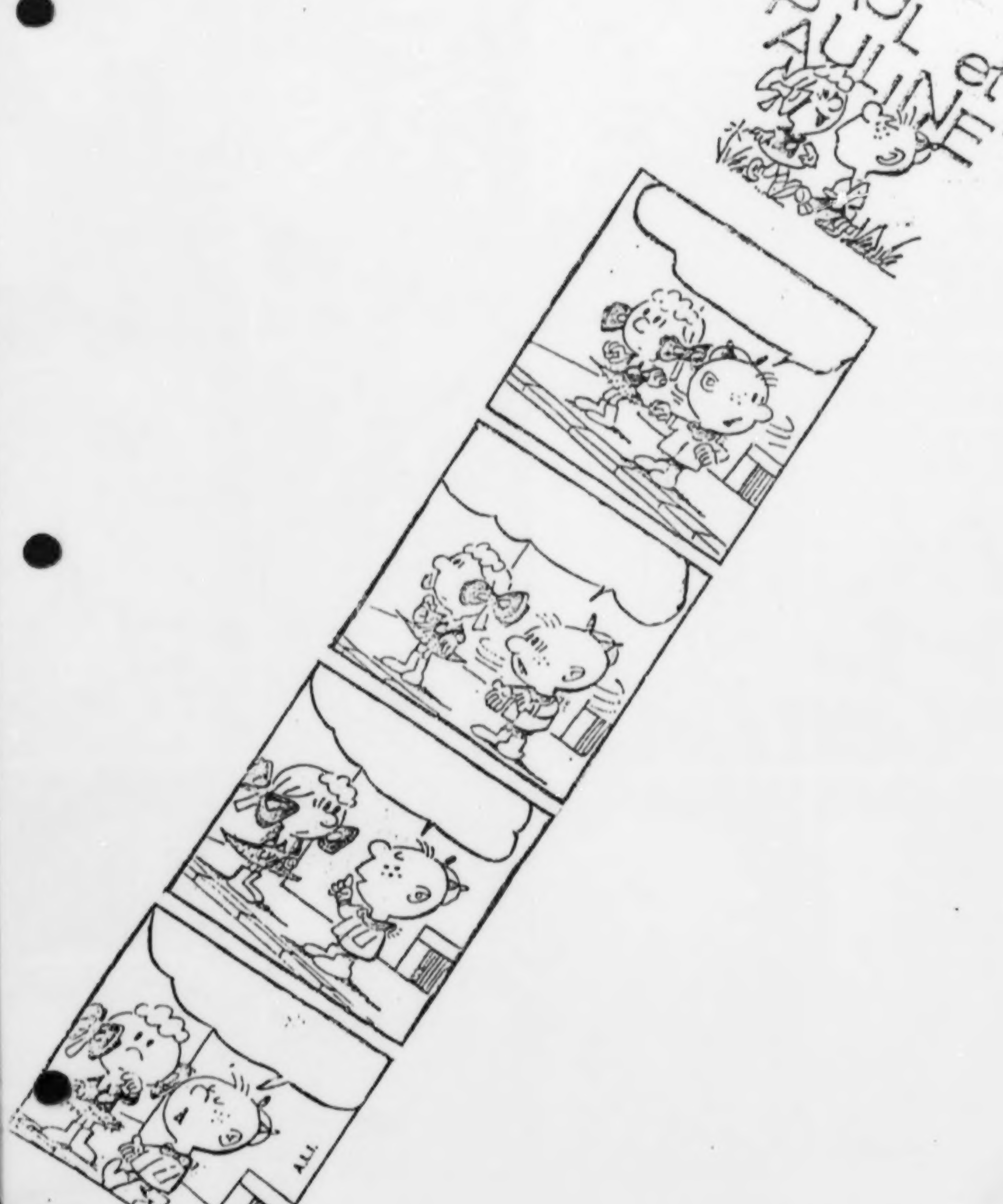

WÂÂÂÂÂ!
Vite! Prends le bout de cette schtroumpf!
PAF
BING
BOUM
HOURRA! On l'a eu!
Vite! Schtroumpfons-nous avant qu'il ne revienne à lui!
Je te l'avais bien dit!
Quoi?
... Le Grand Schtroumpf nous avait demandé de schtroumpfer des noix et non pas de schtroumpfer de la salsepareille! Mais, comme tu n'as pas voulu schtroumpfer ce qu'avait schtroumpfé le Grand Schtroumpf, tu as schtroumpfé de la salsepareille et tu as été bien schtroumpfé. Tu vois qu'il faut toujours schtroumpfer ce que le Grand Schtroumpf schtroumpfe, car le Grand Schtroumpf sait ce qu'il schtroumpfe! Et si tu avais schtroumpfé le Grand Schtroumpf, nous aurions schtroumpfé des noix et rien ne serait arrivé! Et si...

Que... Que s'est-il passé ?
LES SCHTROUMPFS !! Où sont-ils ?
Partis ! Cornes du diable !
Ils ne peuvent être loin !
Vite ! Mon élixir qui transforme en géant !
Où est-il ? Ah ! Le voici !
Avec ceci, je les aurai vite rattrapés ! Et alors, JE LES ÉCRABOUILLERAI ! JE LES PIÉTINERAI TOUS ! HA! HA! HA! HA! HA!
GLOU GLOU GLOU
POC
Mais... Mais je suis tout petit !

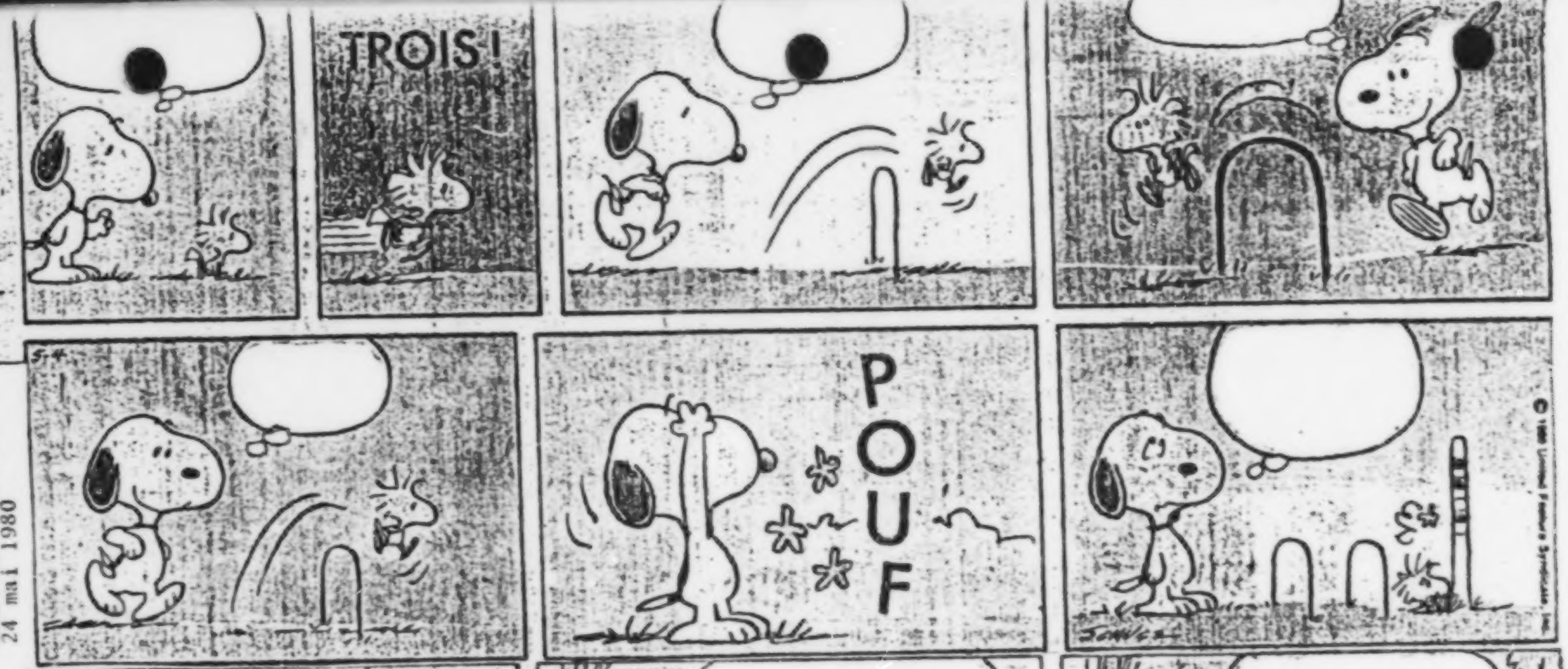
611.
(197.


Ce n'est pas possible! Je devrais être un géant! C'est marqué sur le flacon!
Mais alors... Ah! Je comprends tout! Les MONSTRES! Ils ont transvasé mes élixirs!
Et... Et j'ai bu celui qui rend tout petit! BEUEUHEUUU!
Mais ça ne se passera pas comme ça!
Je fabriquerai un élixir qui me rendra ma taille normale...
...Et ce jour-là, ma vengeance sera terrible! TERRIBLE!!
Peyo
FIN

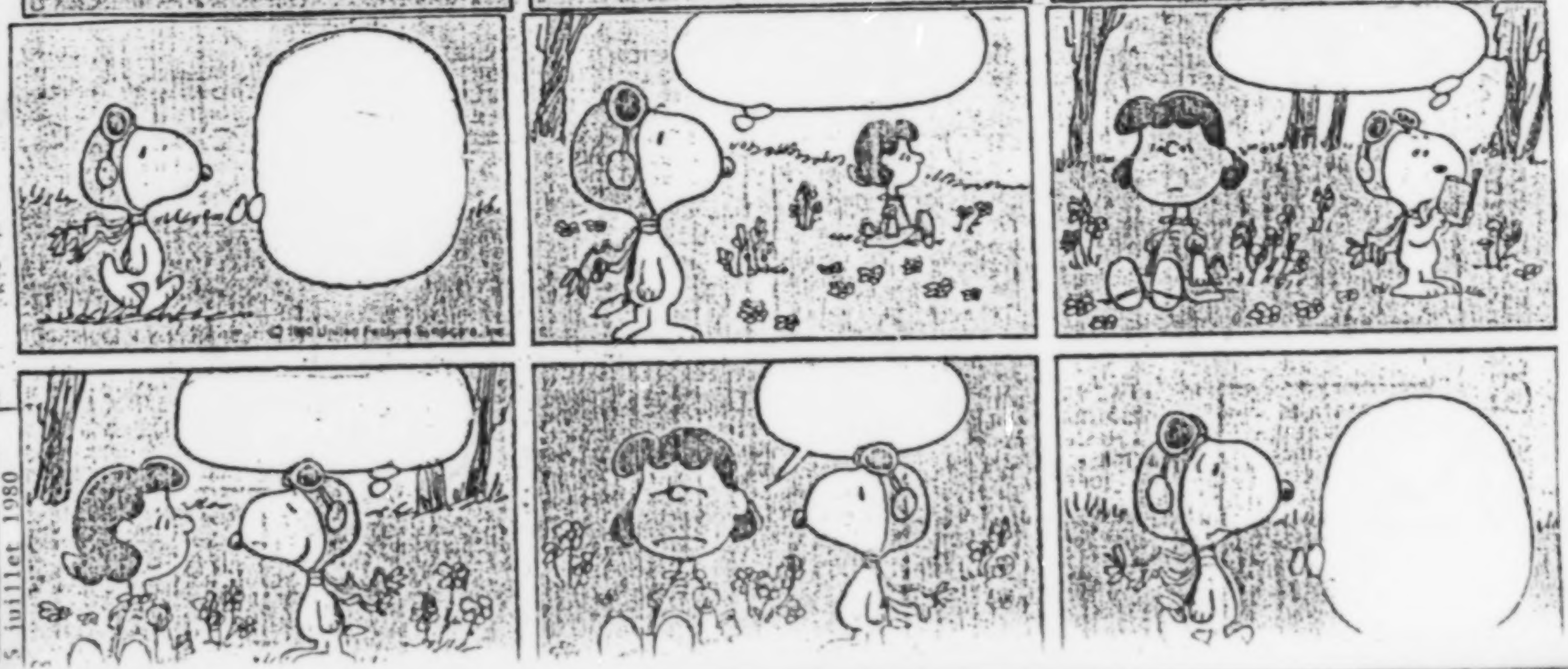
Objectifs	Activités	Objectivation
ccroître sa compréhension du message inguistique par l'intermédiaire de 'image.	Lecture des bandes dessinées - Paul et Pauline - Peanuts - Yogi l'ours - Happy, le kangourou - Boule et Bill - Placid et Muzo - Johan et Pirlouit - Exploit en ski - Jacobi	Vérification des éléments linguistiques découverts par anticipation sémantico-syntaxique. A la recherche d'un titre: la consultation peut être acceptée.
éveloper le sens de l'humour.		
onstruire sa propre signification dans es ballons vierges.		
écouvrir le sens et l'utilité des onomatopées.	Inscrire le titre découvert.	L'enfant objective son message au fur et à mesure que l'oeil parcourt l'axe horizontal de la planche.
ppliquer certaines stratégies susceptibles d'améliorer la structure linguistique des ballons dans la bande essinée.	Inventer les paroles dans les ballons vierges en respectant la relation image-texte.	
abiliter à établir la relation image/texte sans redondance inutile.	Enrichissement du message linguistique sur les axes paradigmatique et syntagmatique. - enchâssement - substitution - commutation - addition	Liberté de se référer à un sujet d'actualité - d'un référent familier. S'auto-corriger en utilisant des stratégies appropriées et/ou les fiches de grammaire. (C.F.E.: 2213)
xprimer ses sentiments et les communiquer.	Emploi d'onomatopées susceptibles d'enrichir la lecture et de créer un suspense.	Découverte et justification des onomatopées.
	Transmettre à l'oral les onomatopées et faire découvrir leur signification dans le contexte.	Se référer aux onomatopées découvertes dans d'autres bandes dessinées - dans la réalité et dans différentes lectures.
	Communiquer ses bandes dessinées à des lecteurs.	Feed-back des lecteurs.

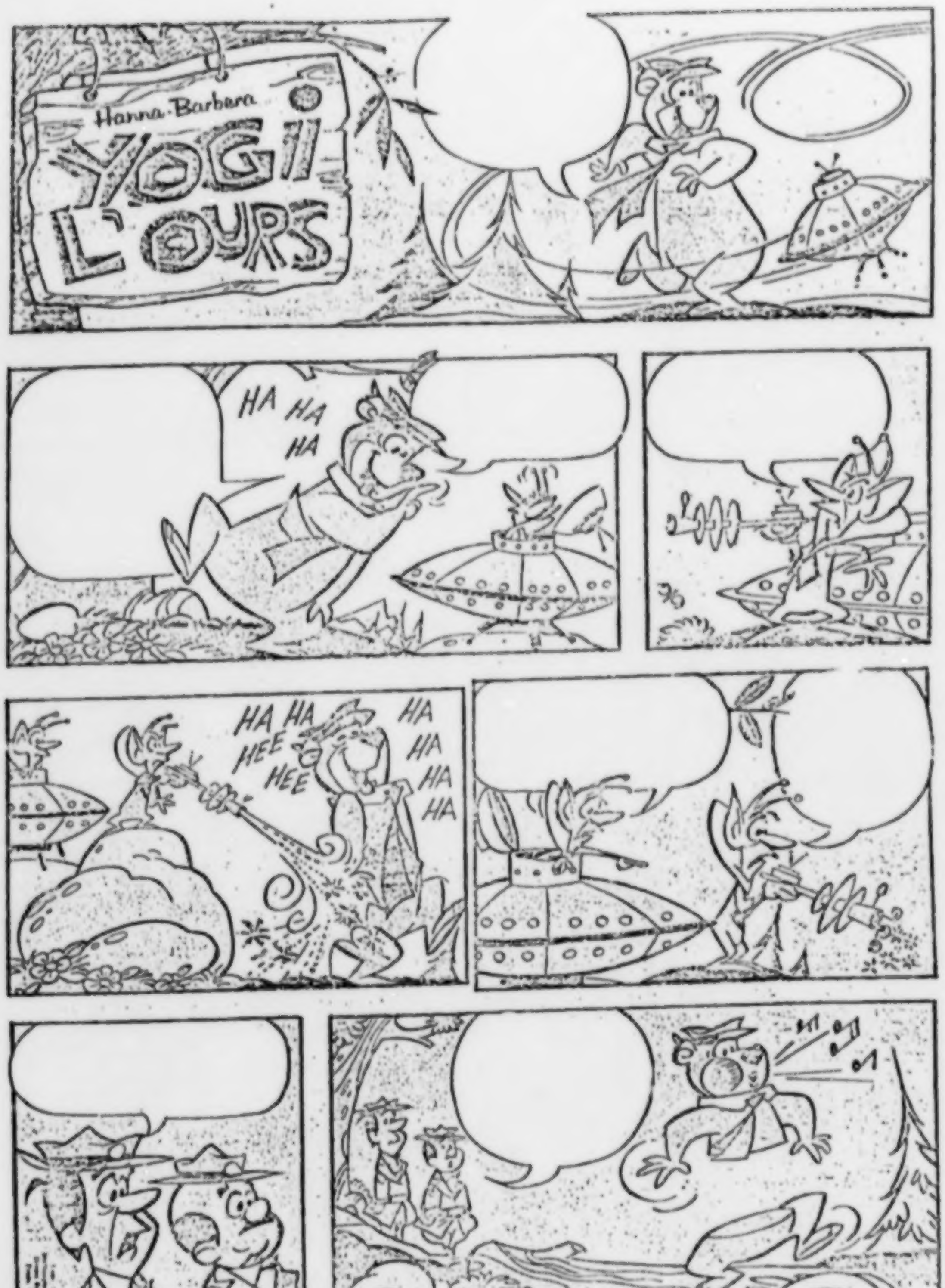

PAUL et PAULINE

La Petite Tribune
24 mai 1980

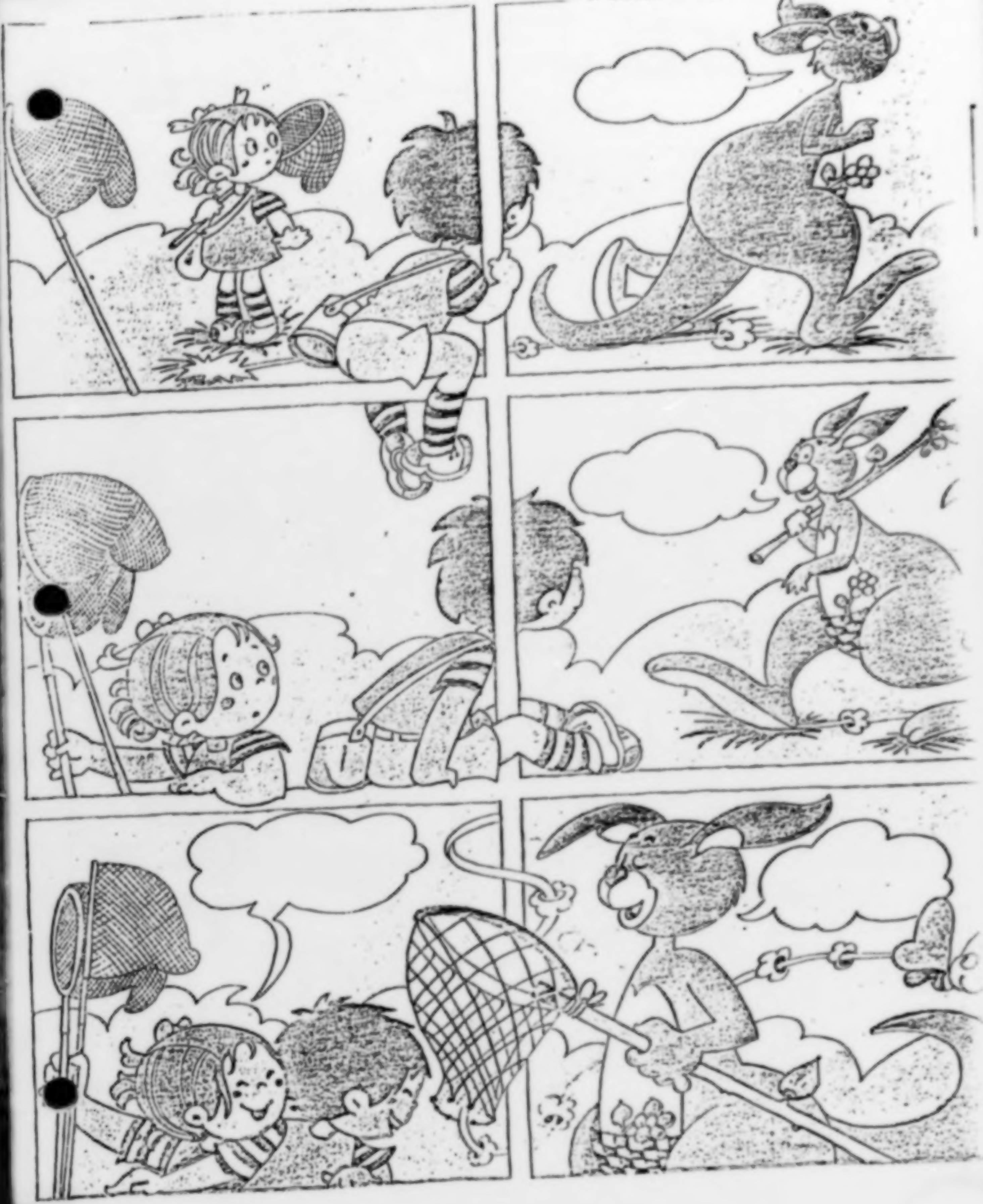


La Petite Tribune
5 juillet 1980



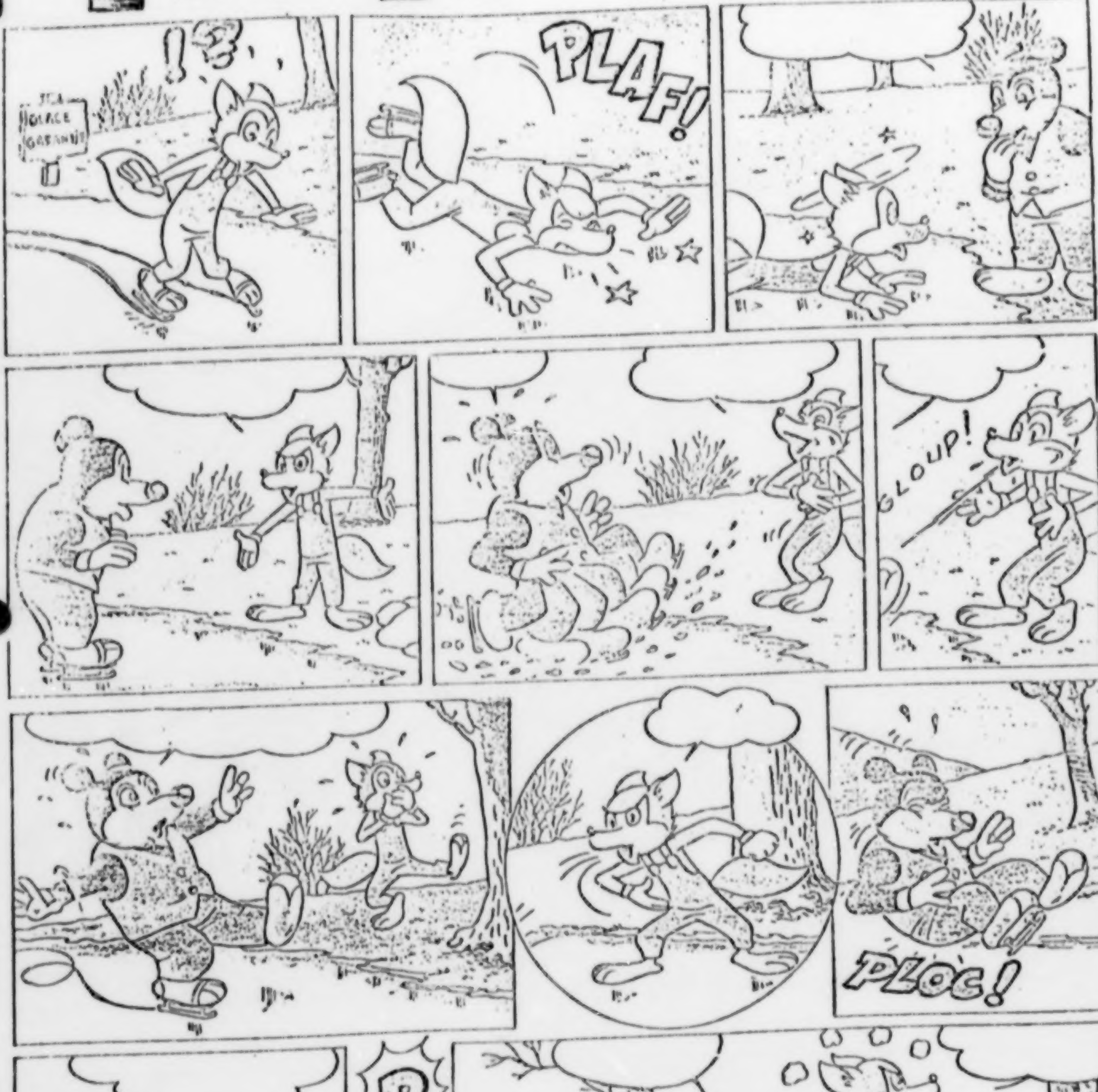

Hanna-Barbera
YOGI L'OURS
HA HA HA
HA HA HEE HEE HEE
HA HA HA HA

HAPPY le kangourou

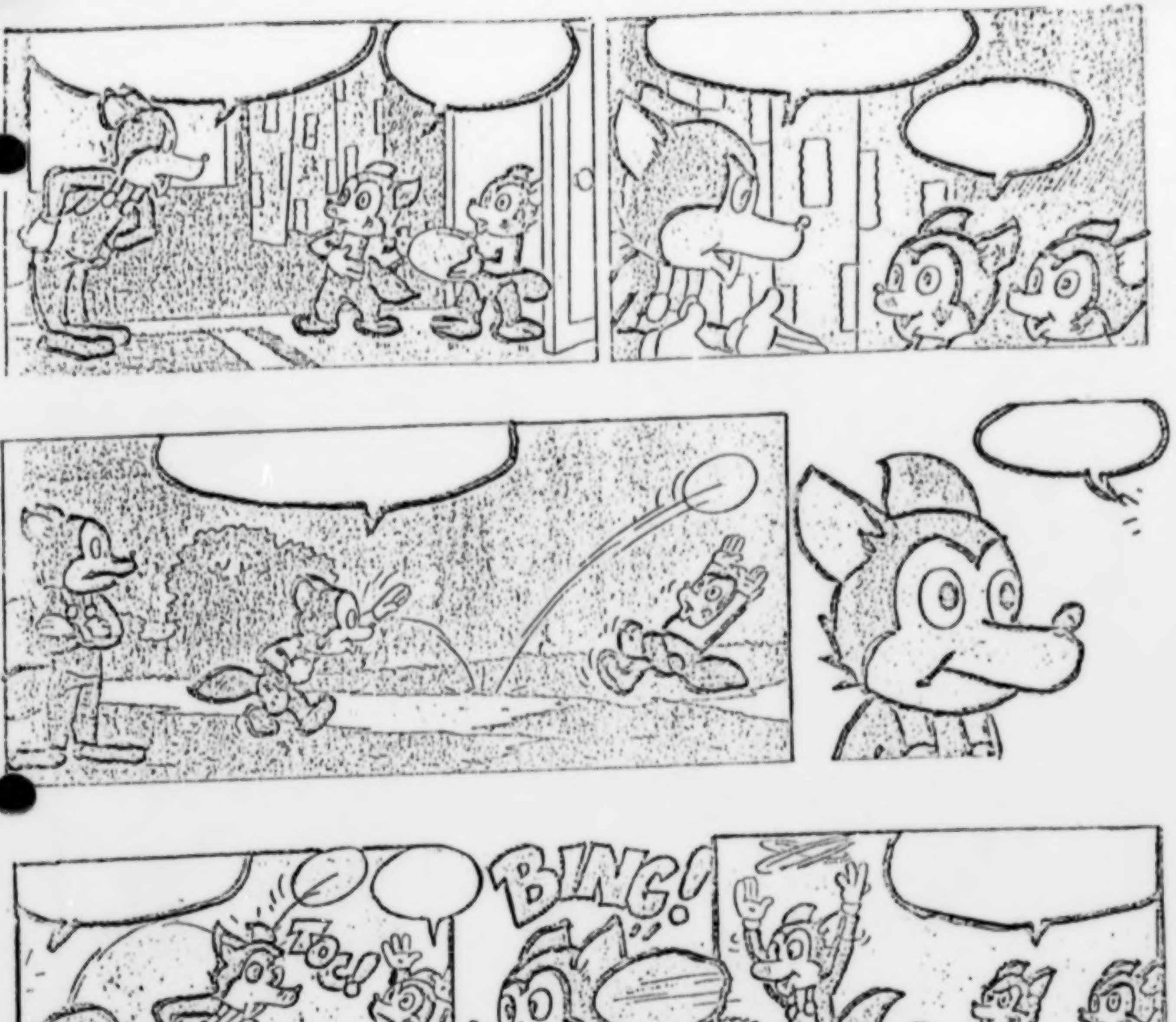


placid et muzo

5-7 ans

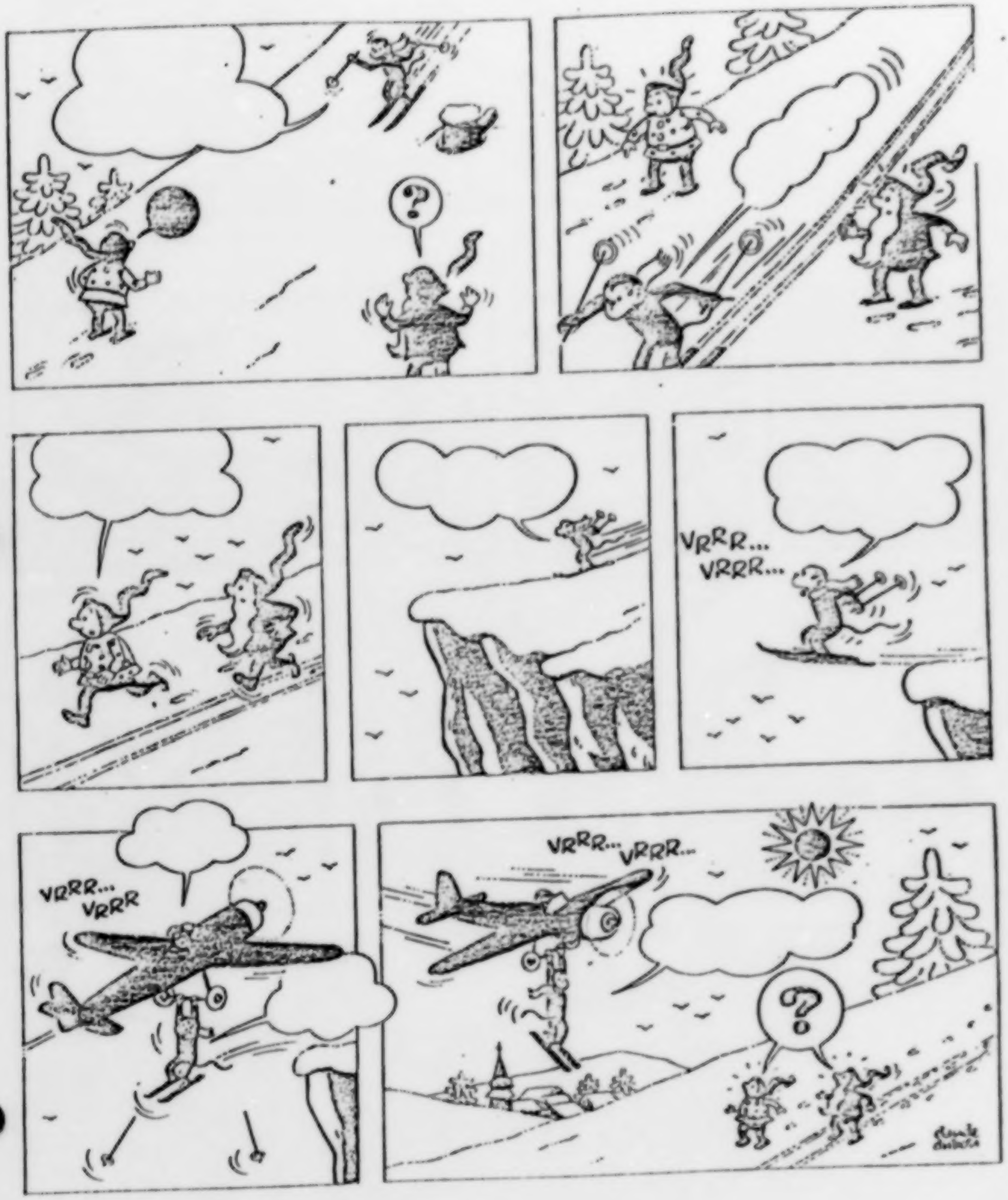


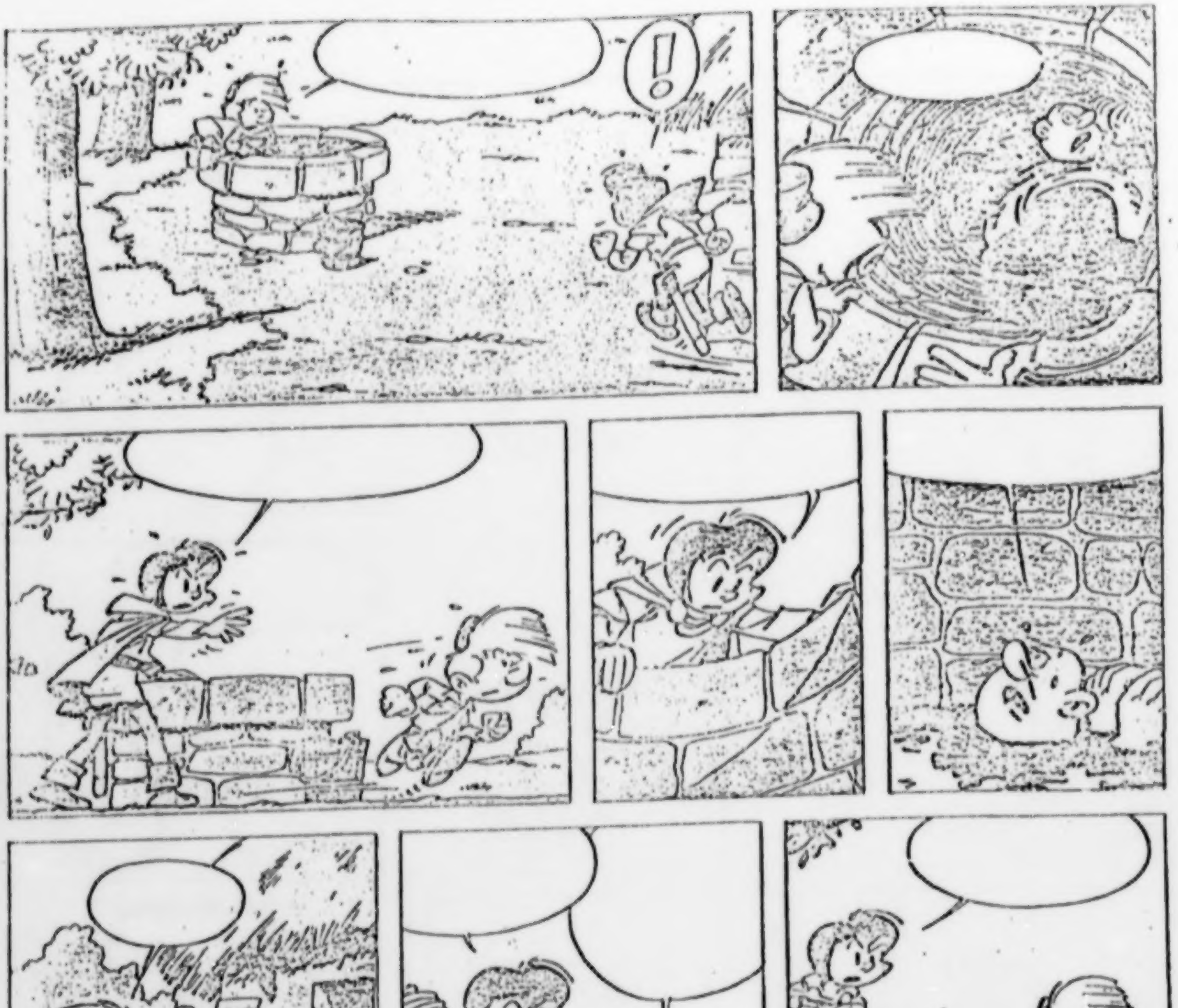
Pif, Éditions Vaillant, Paris, (Gadget spécial, Un vrai téléphone) p. 32



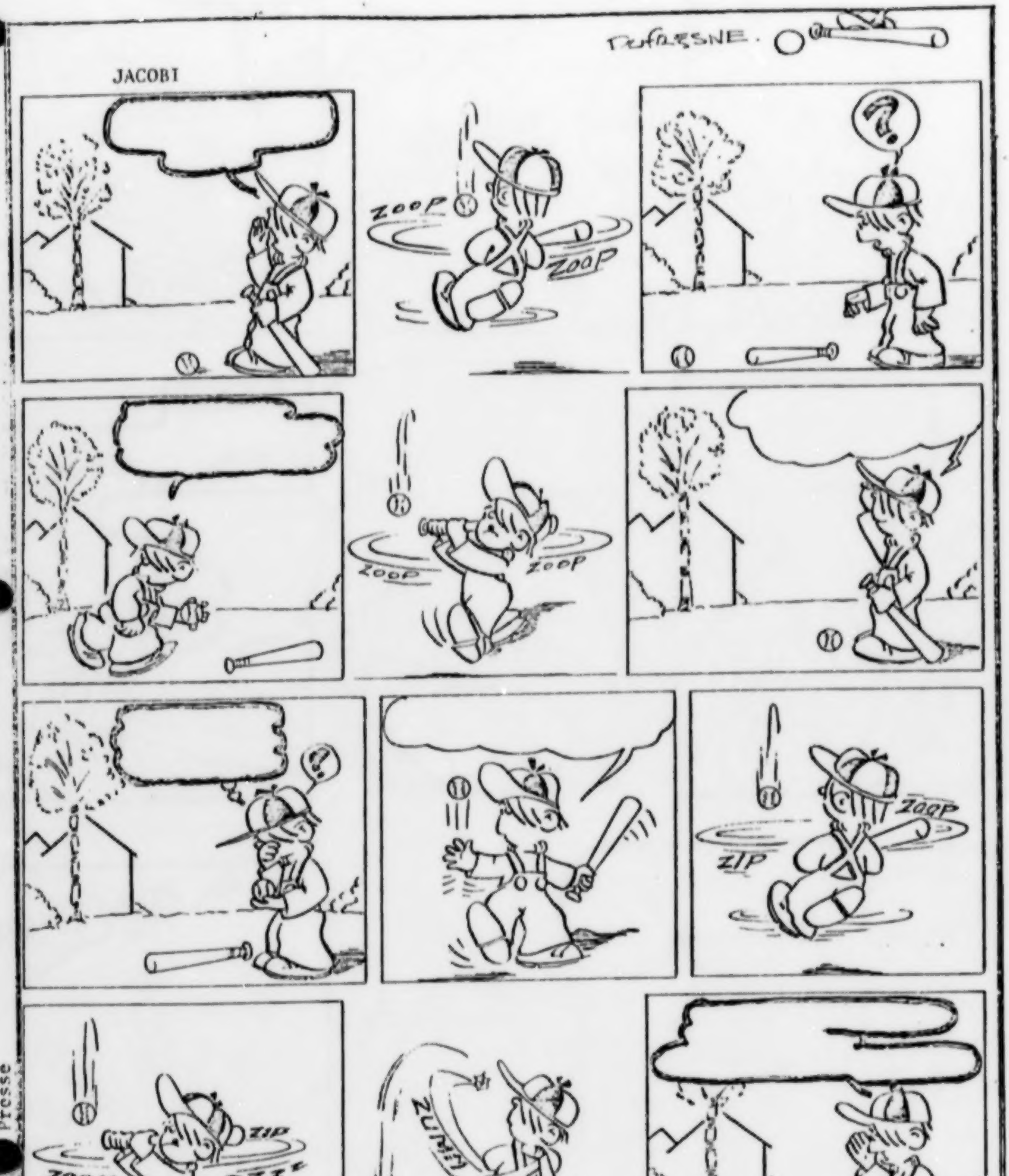
Placid et Muzo, La Petite Tribune.

Exploit en ski

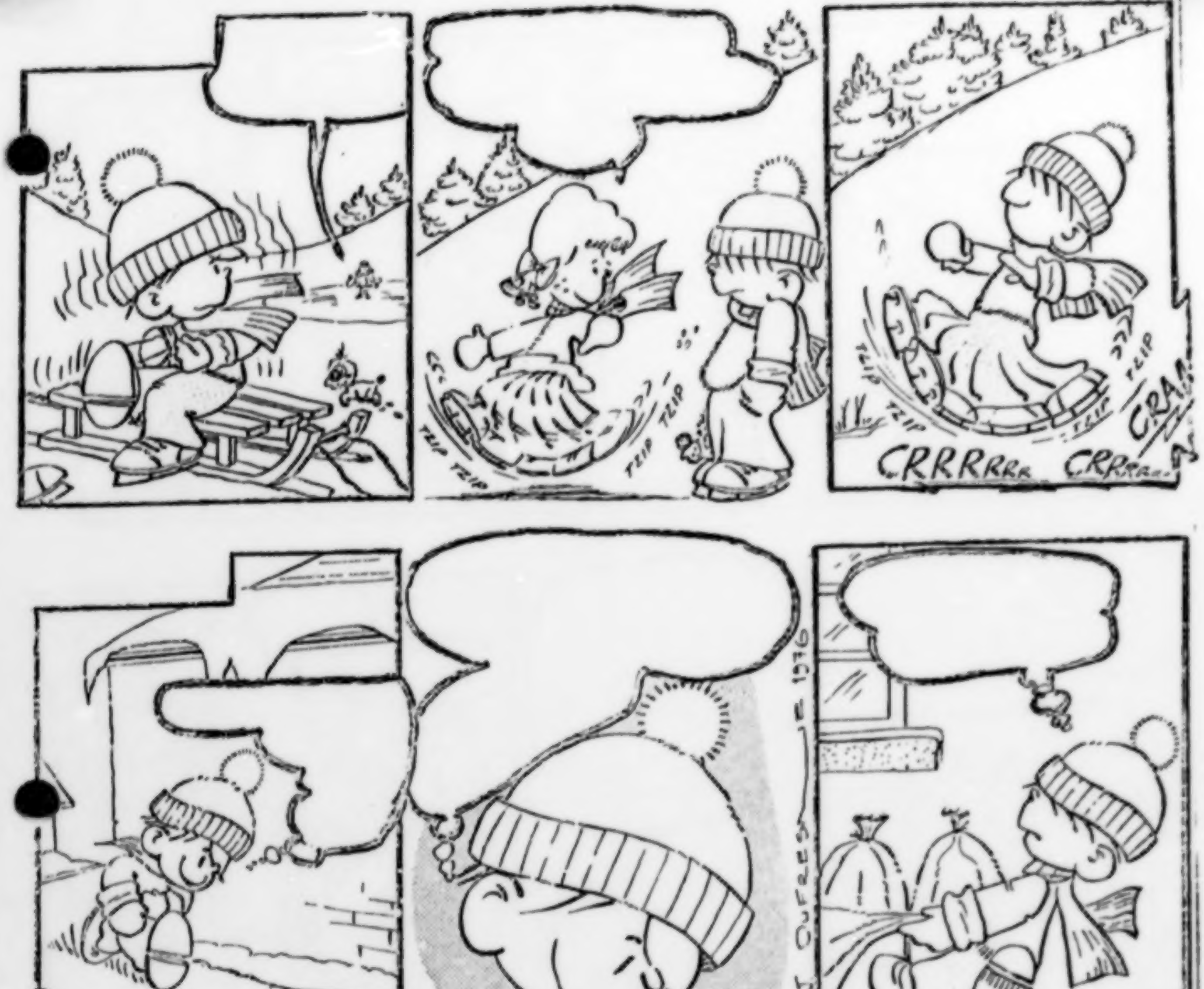




Johan e rlouit



Presse

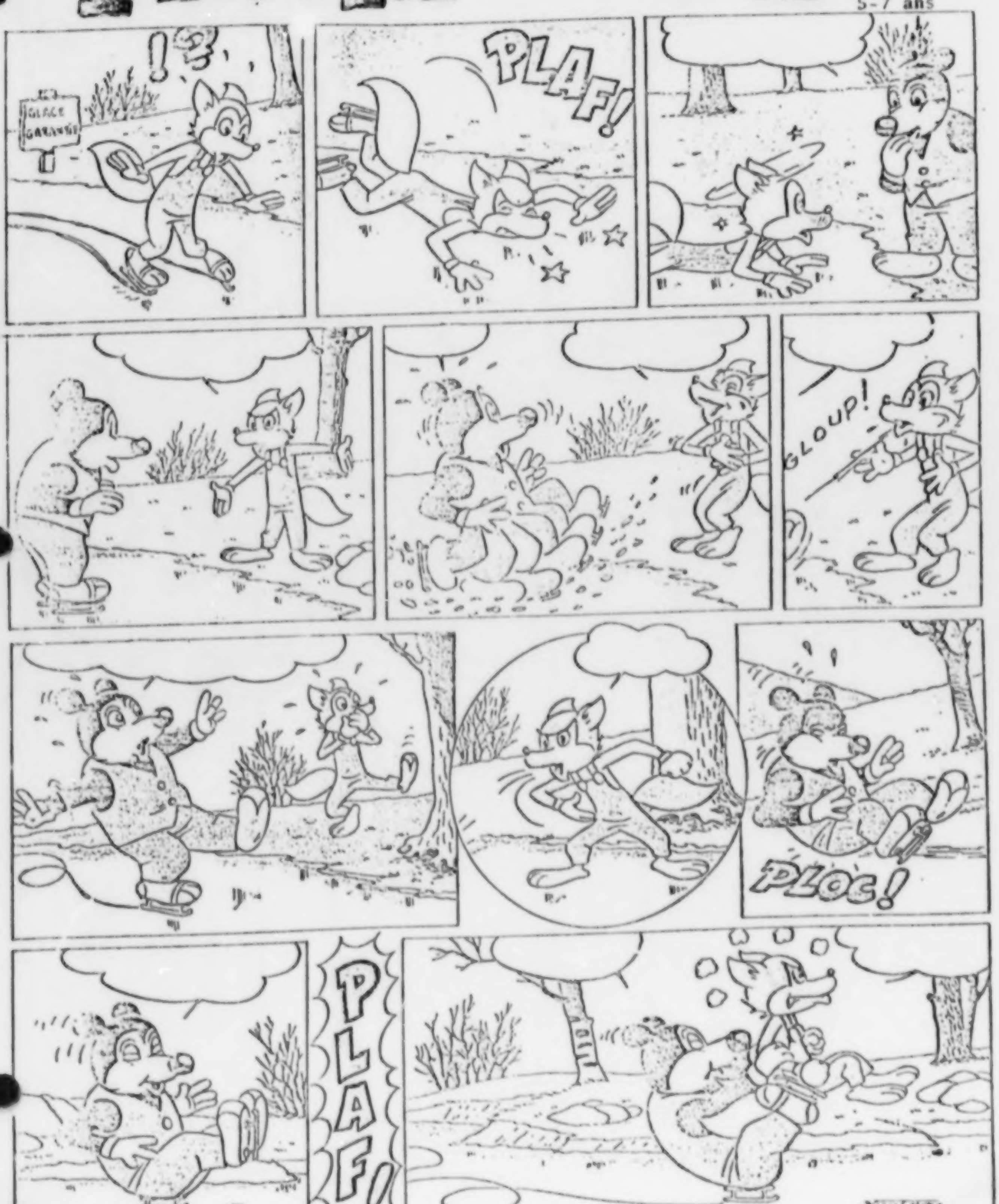

TZIP TZIP
CRRRRrrr
PLOOF
PLOOF
PLOF
CRAAAC
BLOBLOBLO
CRAAAC
© J. DUFRESNE 1976

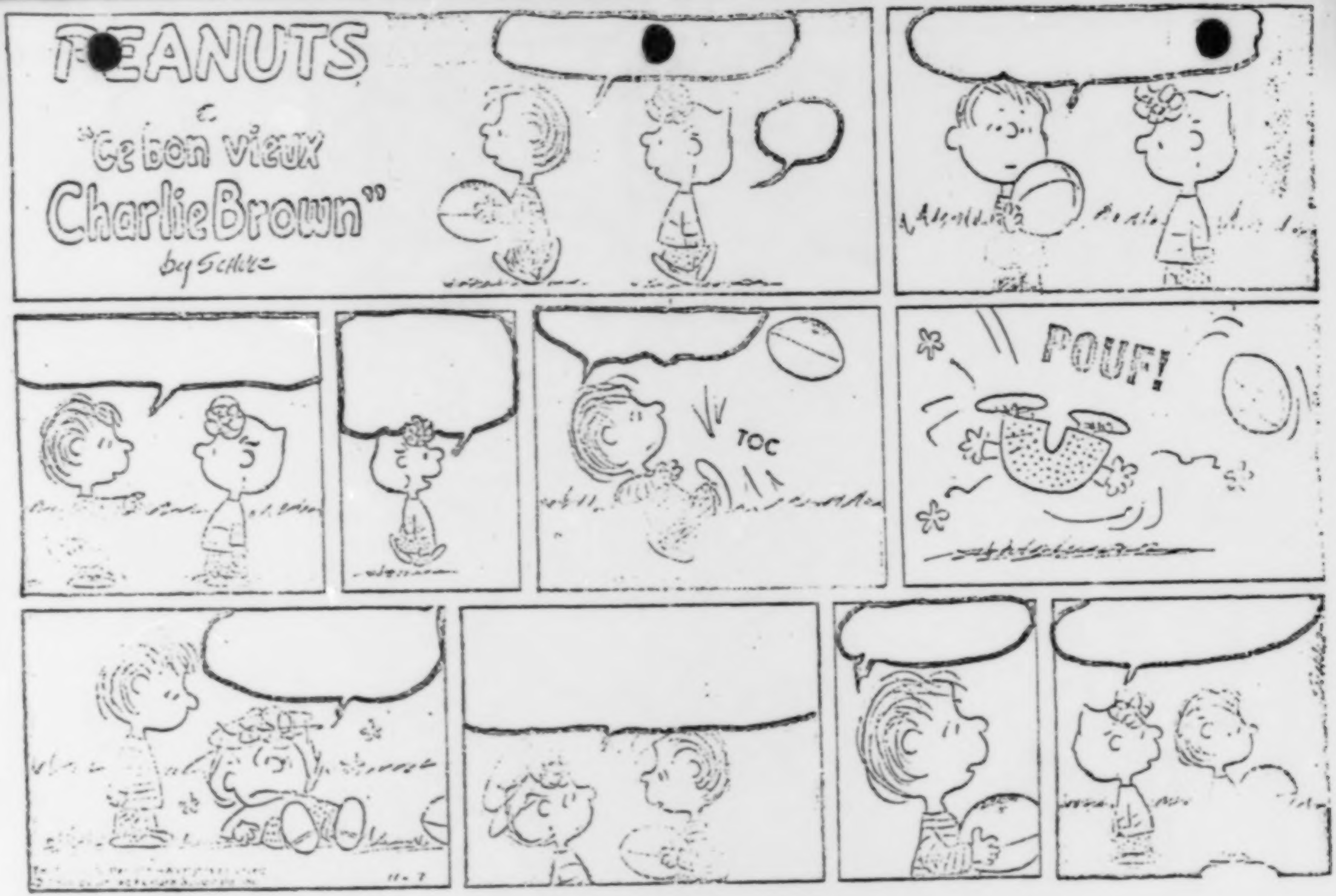
© 1976 J. Correa
CRAAAAAC-
CRAC
CRAAC

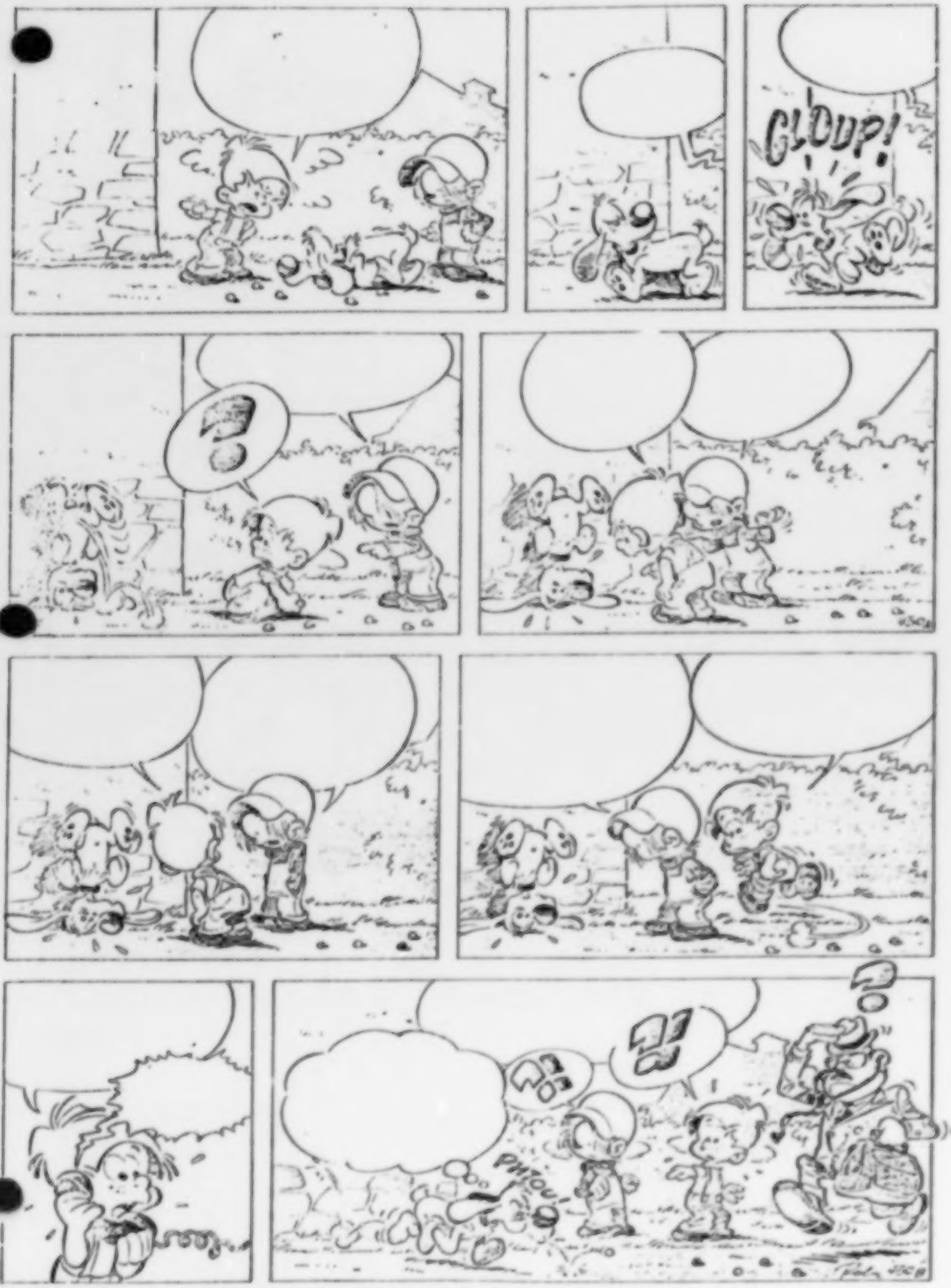
Objectifs	Activités	Objectivation
Développer le sens de l'humour. Construire sa propre signigication dans les ballons vierges. Exprimer ses sentiments et les communiquer. Découvrir le sens et l'utilité des onomatopées. Appliquer certaines stratégies susceptibles d'améliorer la structure linguistique des ballons dans la bande dessinée.	Lecture de bandes dessinées: - Placid et Muzo - Peanuts - Vive la musique - Boule et Bill - Johan et Pirlouit Inscrire le titre découvert. Inventer les paroles dans les ballons vierges en respectant la relation image/texte. Enrichissement du message linguistique sur les axes paradigmatique et syntagmatique selon le désir du scripteur: - enchâssement - substitution - commutation - addition Emploi (si dérisé) d'onomatopées susceptibles d'enrichir la lecture. Transmettre à l'oral les onomatopées et faire découvrir leur signification selon le contexte. Communiquer ses bandes dessinées à des lecteurs.	Vérification des éléments linguistiques découverts par anticipation sémantico-syntaxique. A la recherche d'un titre: la consultation peut être acceptée. L'enfant objective son message au fur et à mesure que l'oeil parcourt l'axe horizontal de la planche. S'auto-corriger en utilisant des stratégies appropriées et/ou les fiches de grammaire. (C.F.E.: 2213) Feed-back des lecteurs. Justification des onomatopées découvertes. Se référer aux onomatopées découvertes dans d'autres bandes dessinées - dans la réalité et dans différentes lectures.

placid et muzo

5-7 ans




PEANUTS
"Ce bon vieux Charlie Brown"
by Schulz
TOC
POUF!



ROBA, Jean. Boule et Bill, Album No 7, Dupuis, p. 15.

Vidéo Presse

Activité d'expression avec "un dessinateur de chez-nous"

Nous proposons des bandes muettes qui s'avèrent un support visuel à motiver l'expression du jeune. Ces bandes apportent les principaux éléments d'une histoire suivie dont le sujet traité rejoint l'intérêt des élèves du primaire.

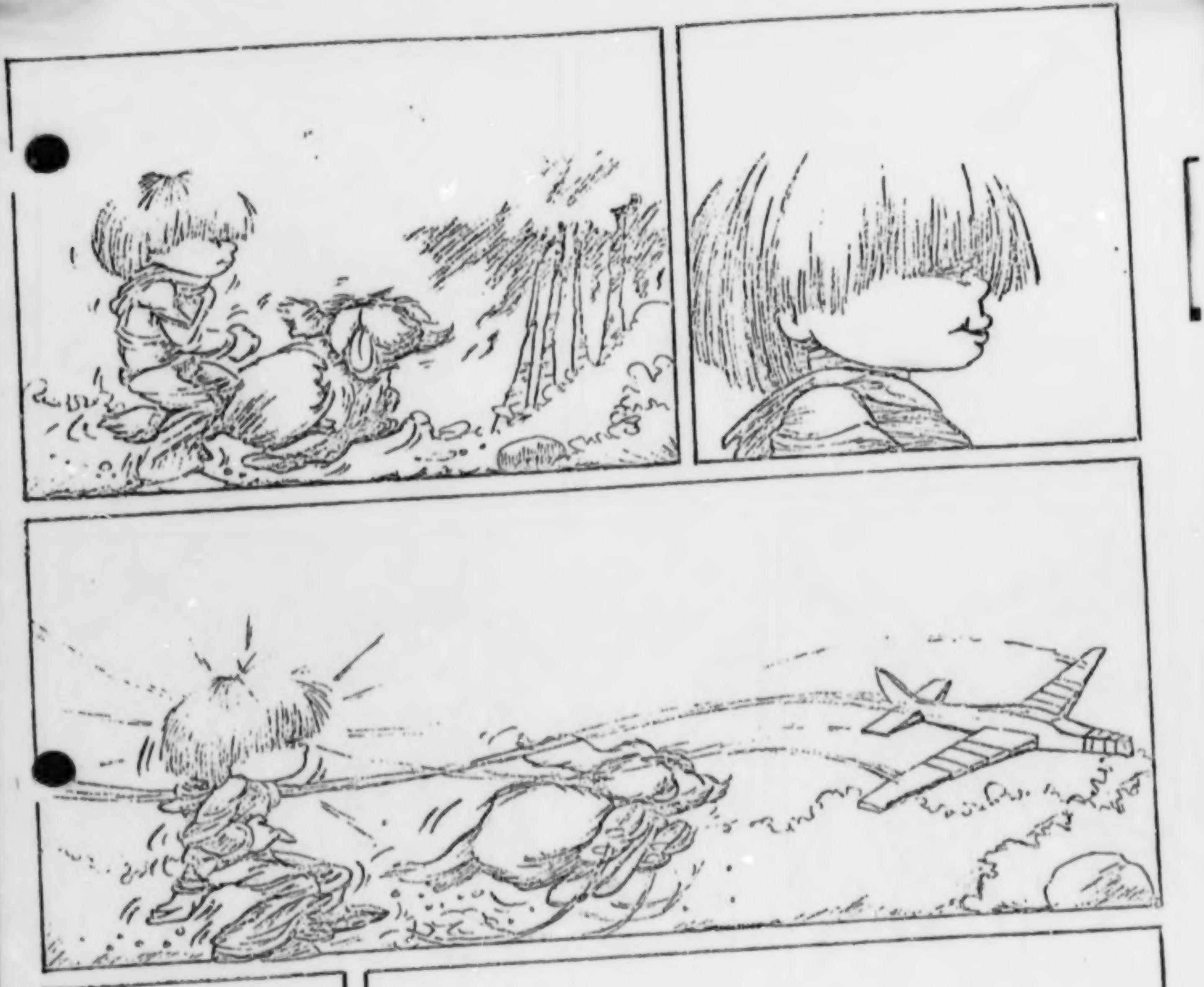
A partir des éléments iconiques suggérés, les élèves doivent composer le message verbal qui servira à compléter l'histoire en un tout cohérent.

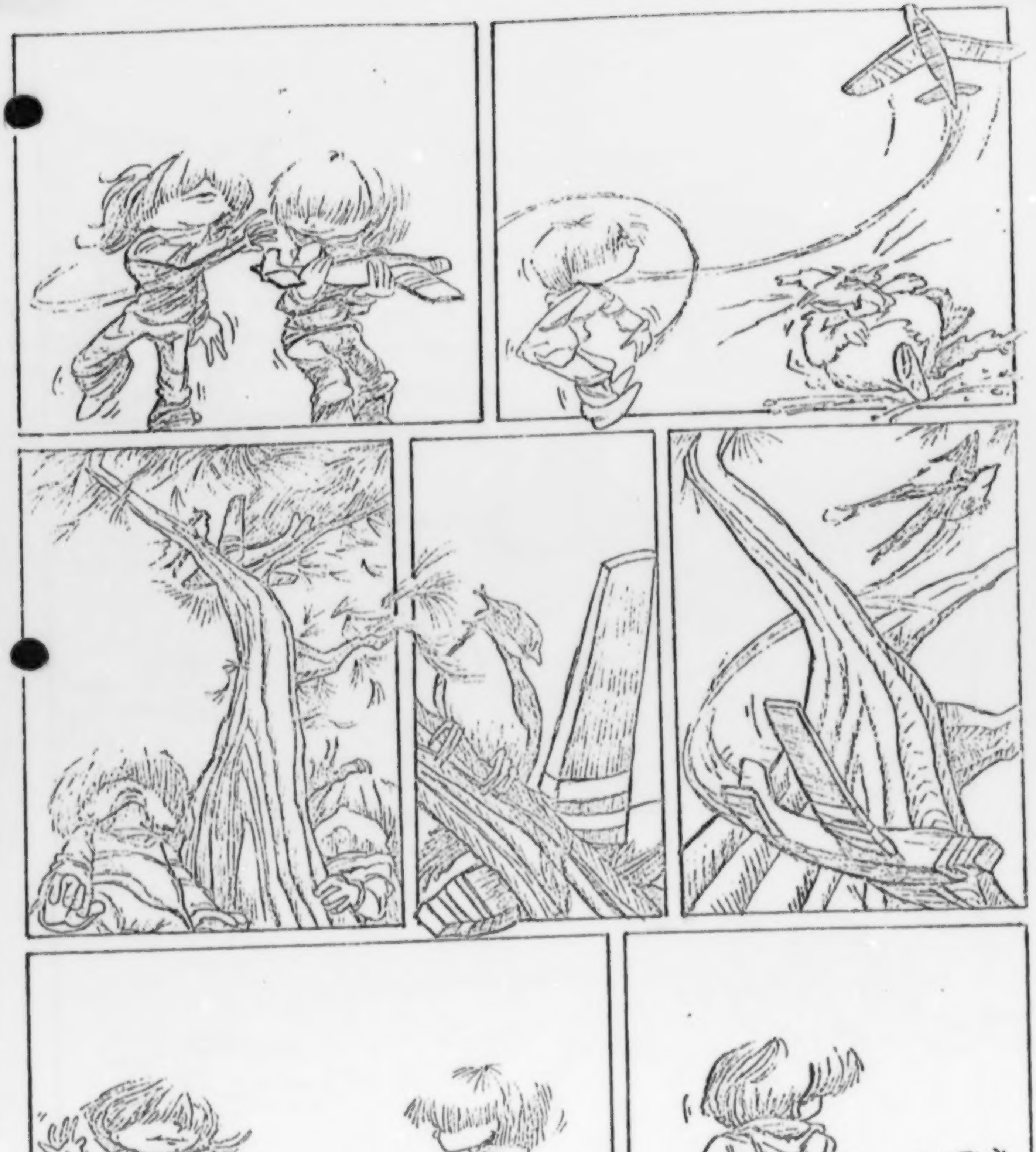
Ces bandes sans texte facilitent le travail aux débutants peu entraînés au dessin mais par contre très habiles à inventer le dialogue, les récitatifs, les onomatopées ...

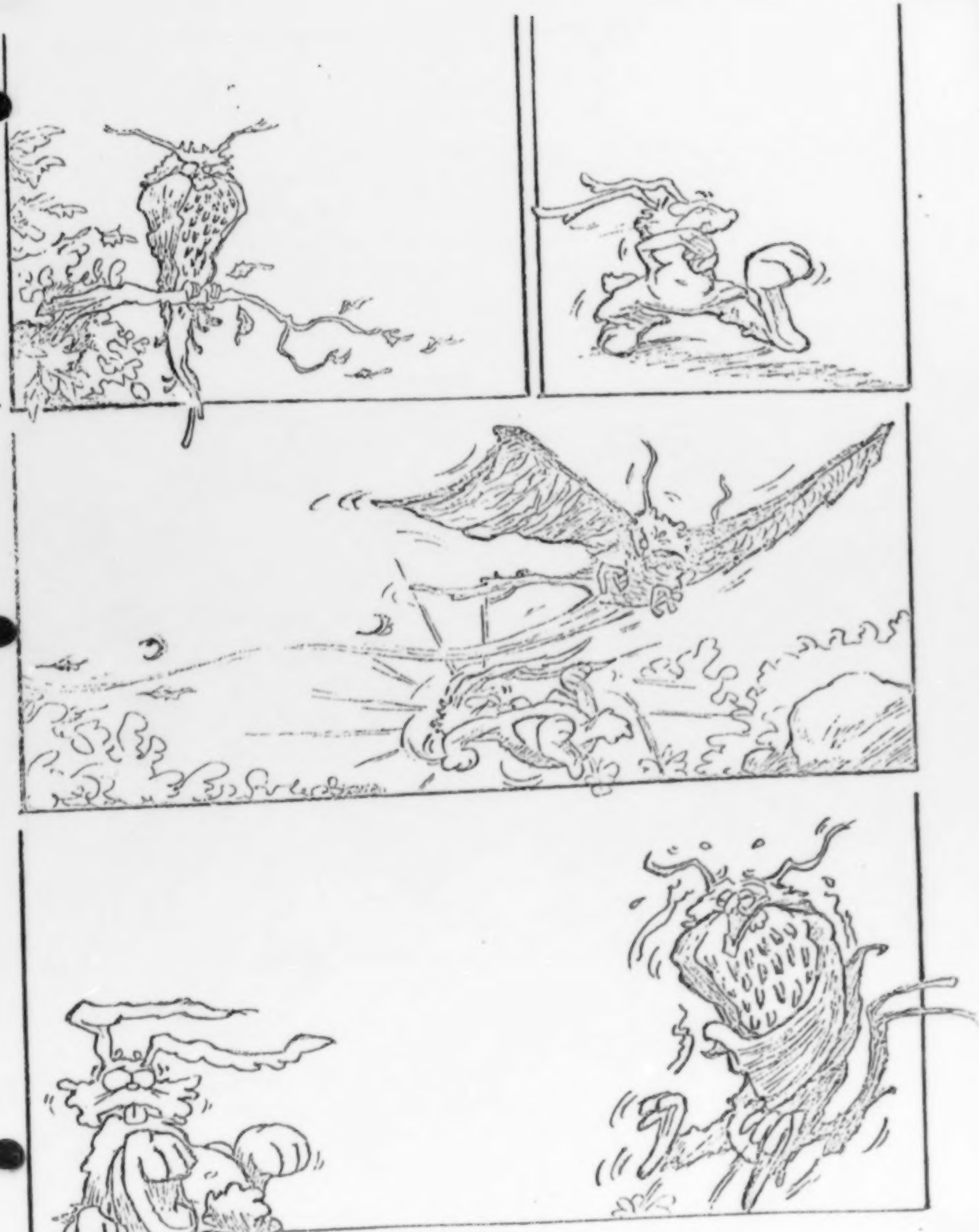
Guidés par les dessins, les élèves peuvent porter leur attention sur les paroles, l'enchaînement des actions, l'expression à signifier par la forme des ballons, le lettrage, la ponctuation, les figures de style selon leur intention de communication.

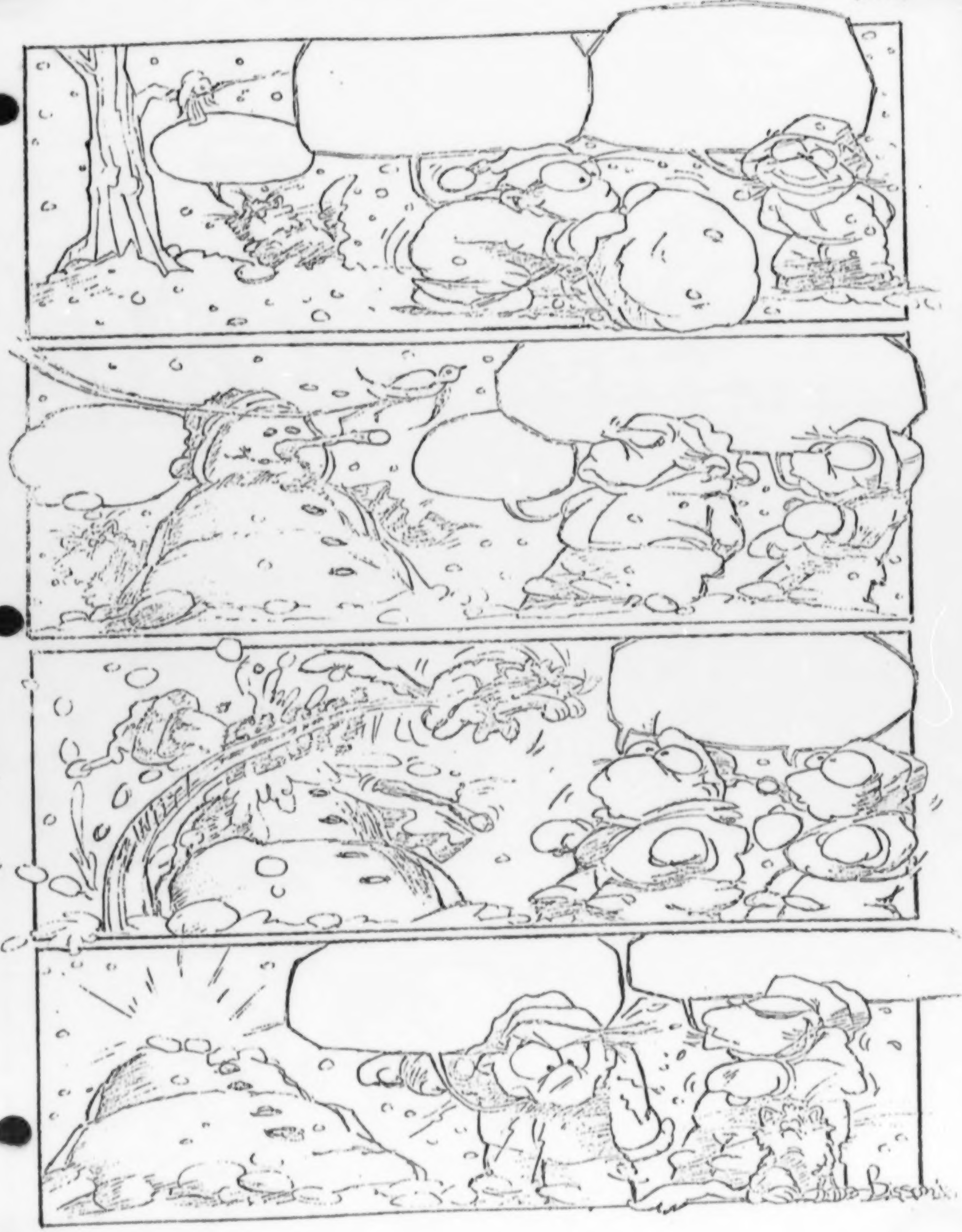
En bref, l'exploitation des bandes dessinées muettes est une technique d'appoint pour provoquer l'expression, la faciliter et même pour entraîner une expression de plus en plus spontanée et libérée. Cette étape déclenche très souvent une motivation à la création personnelle d'une Bande dessinée.

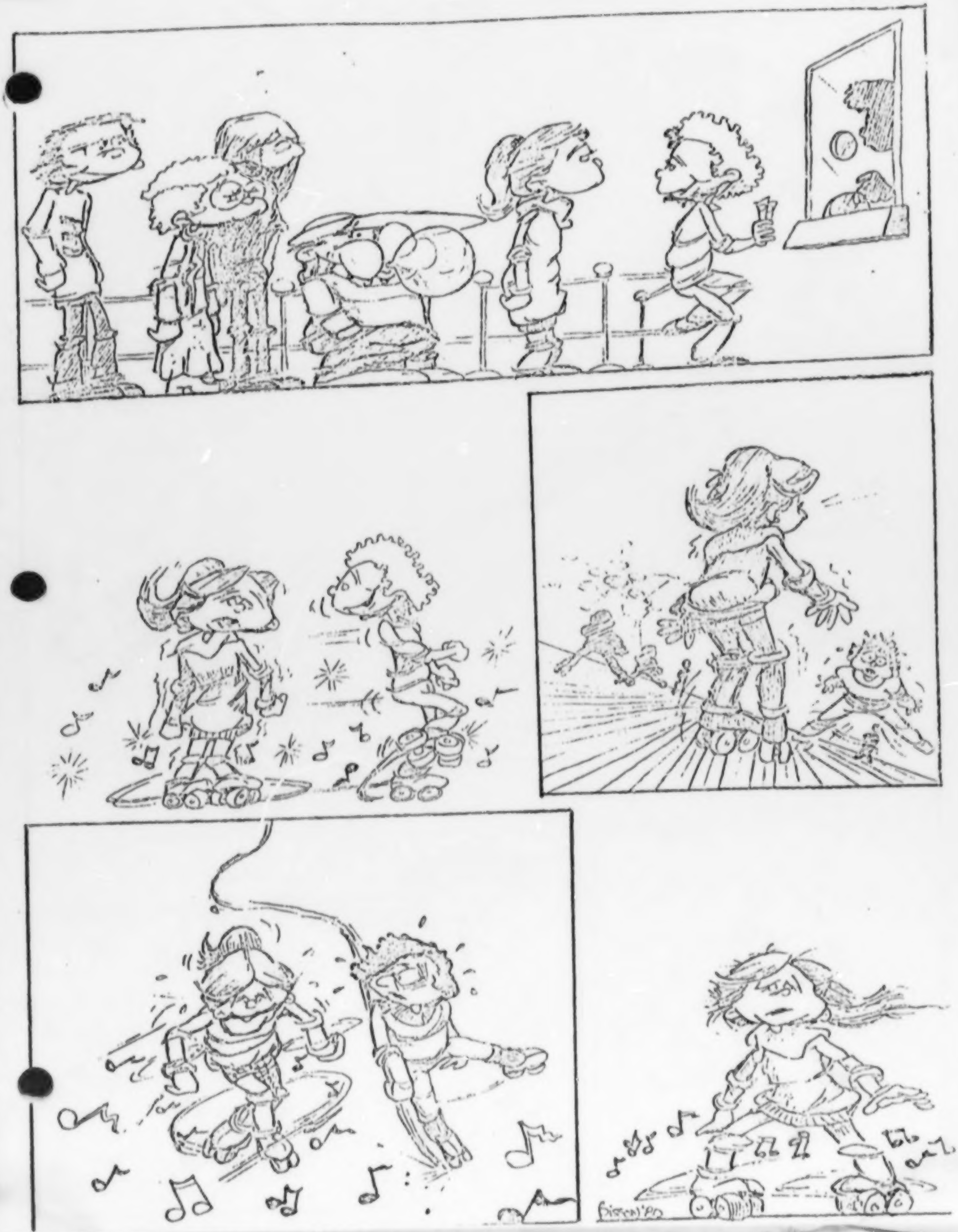
N.B.: Ces bandes muettes ont été réalisées par un jeune dessinateur de la région, Daniel Bisson, dans le but de faire connaître un des créateurs du milieu, fournir aux jeunes élèves un contexte familier de lecture - qu'ils retrouvent difficilement chez des dessinateurs visant un public de tous âges, stimuler les jeunes à la création personnelle de Bandes dessinées.

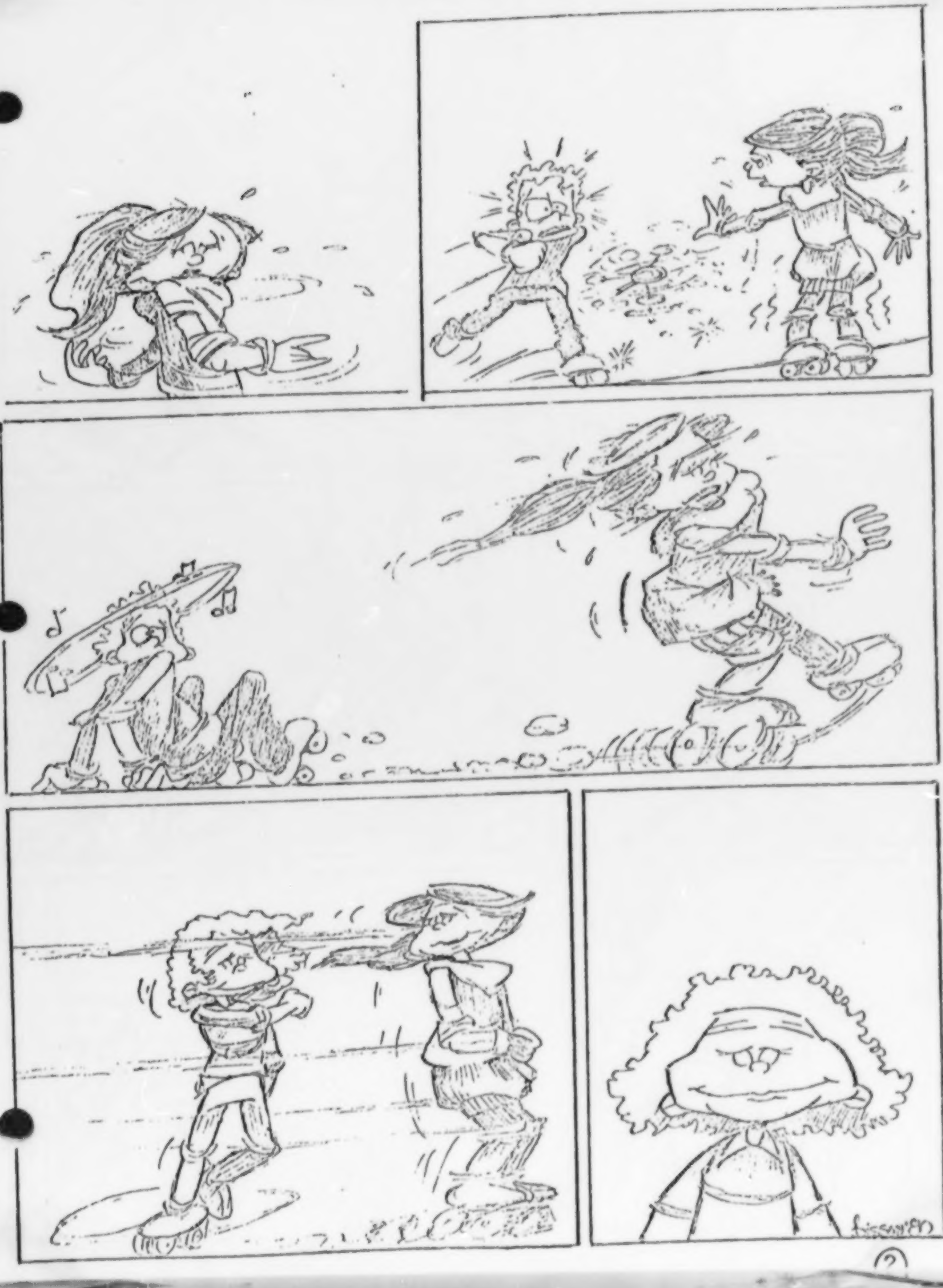


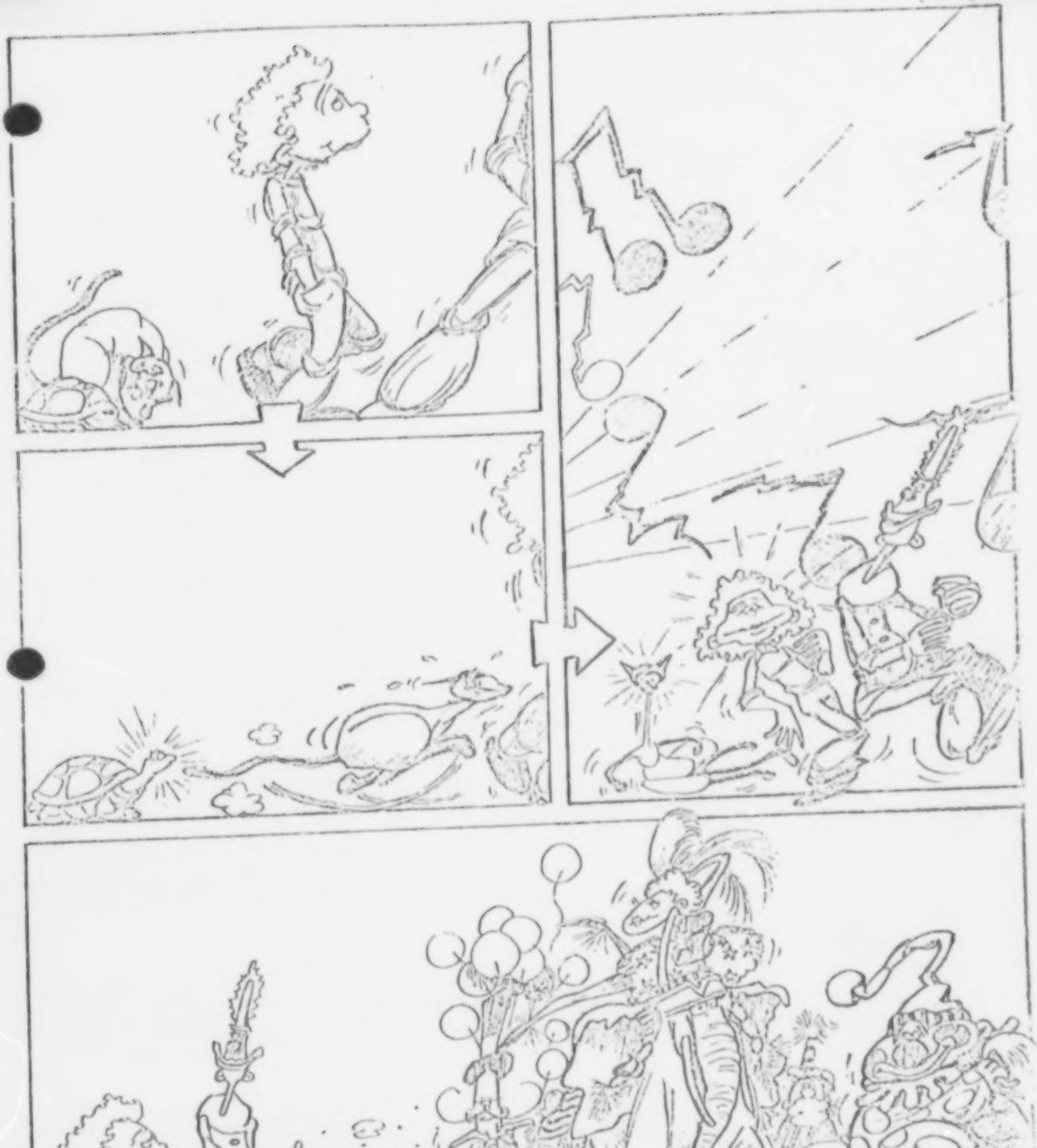


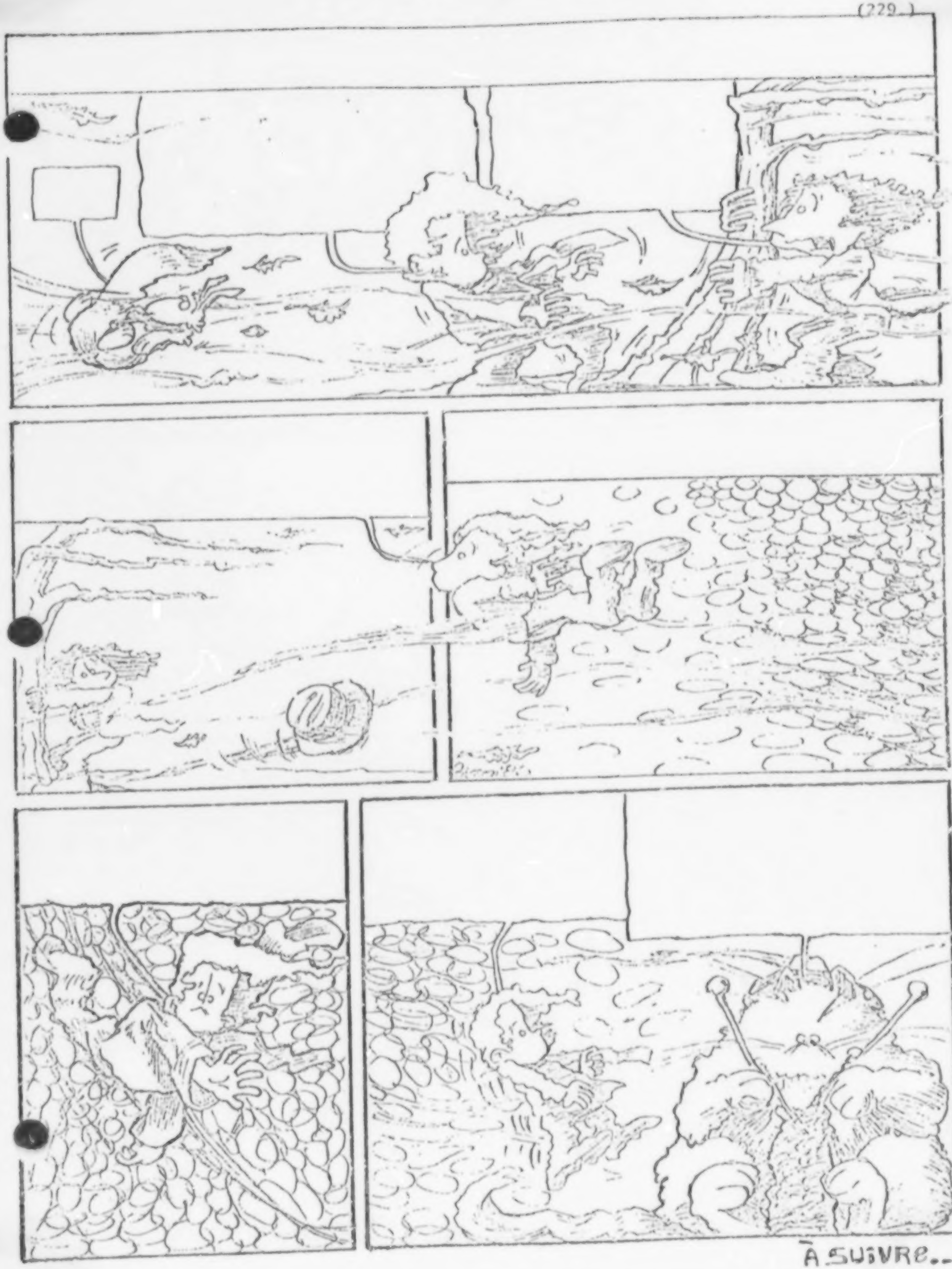


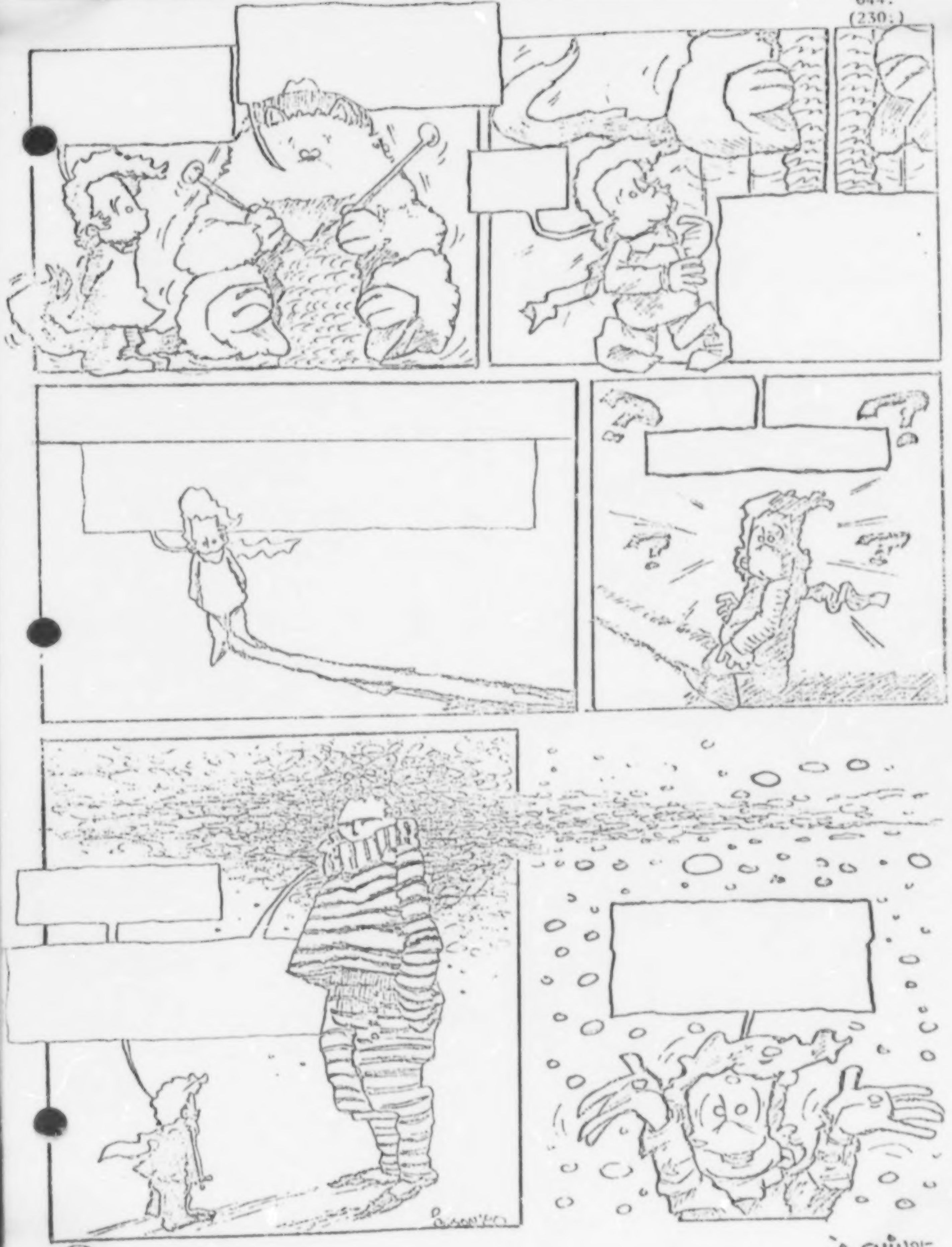

Bosmi



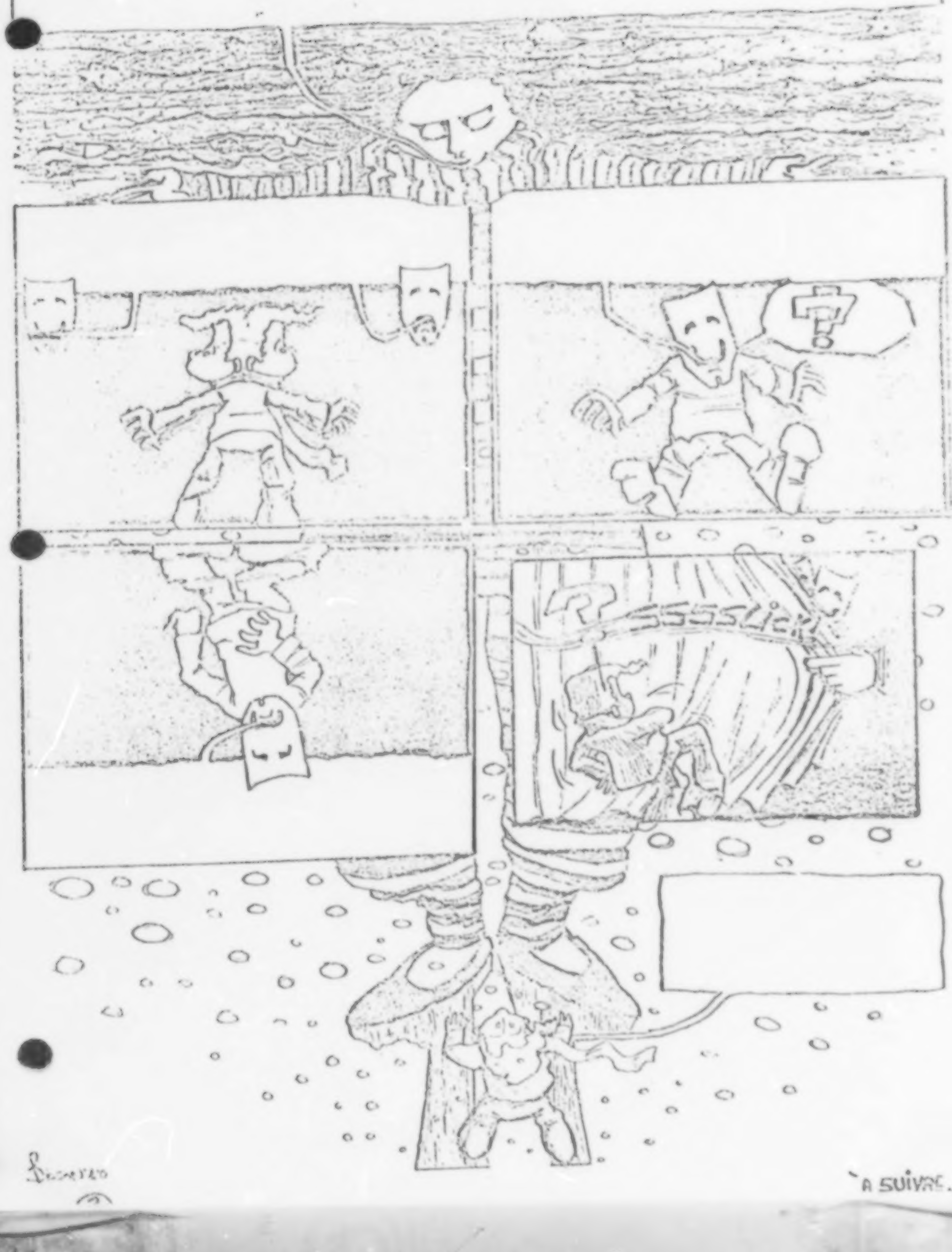


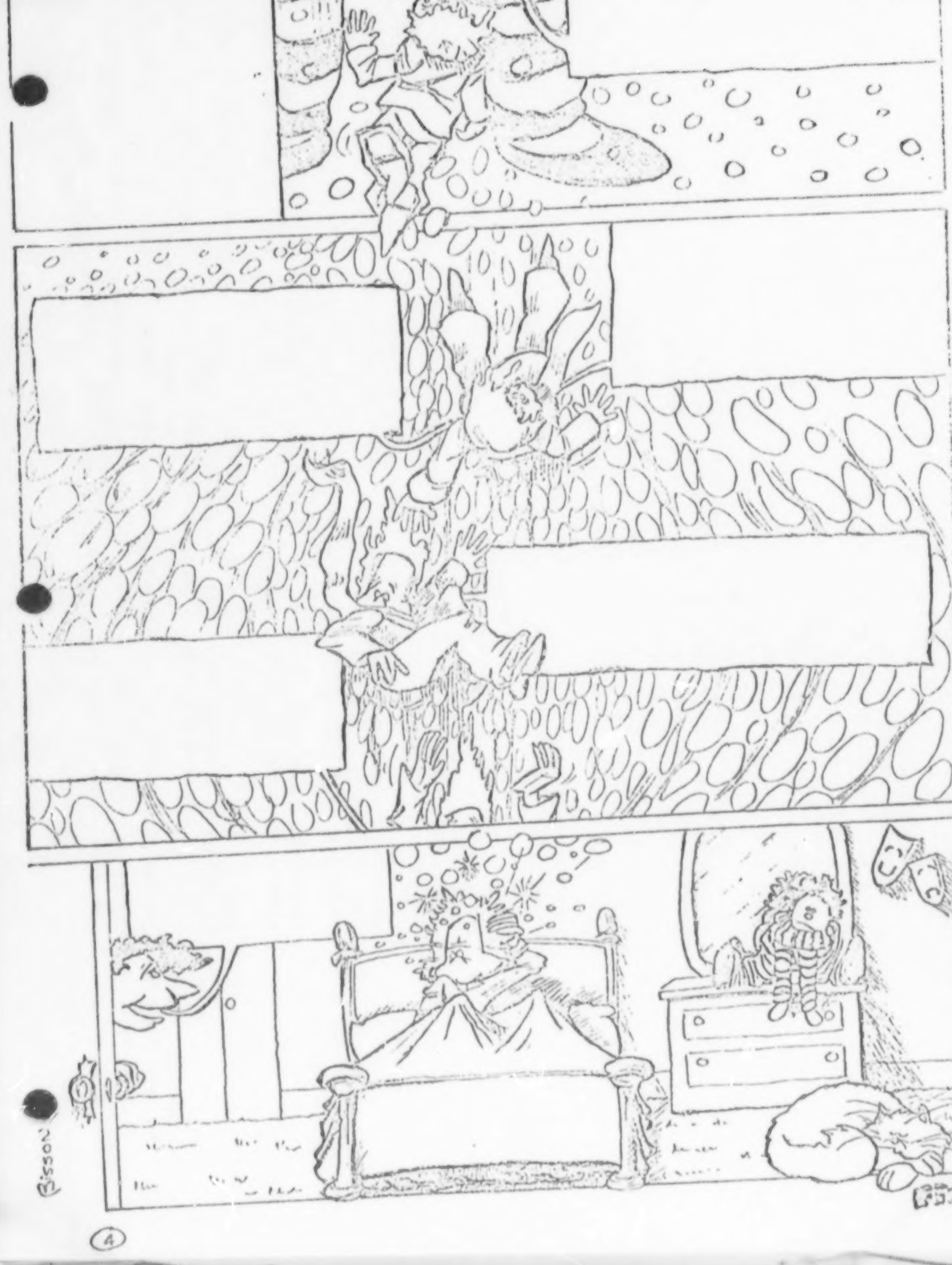



À SUIVRE...

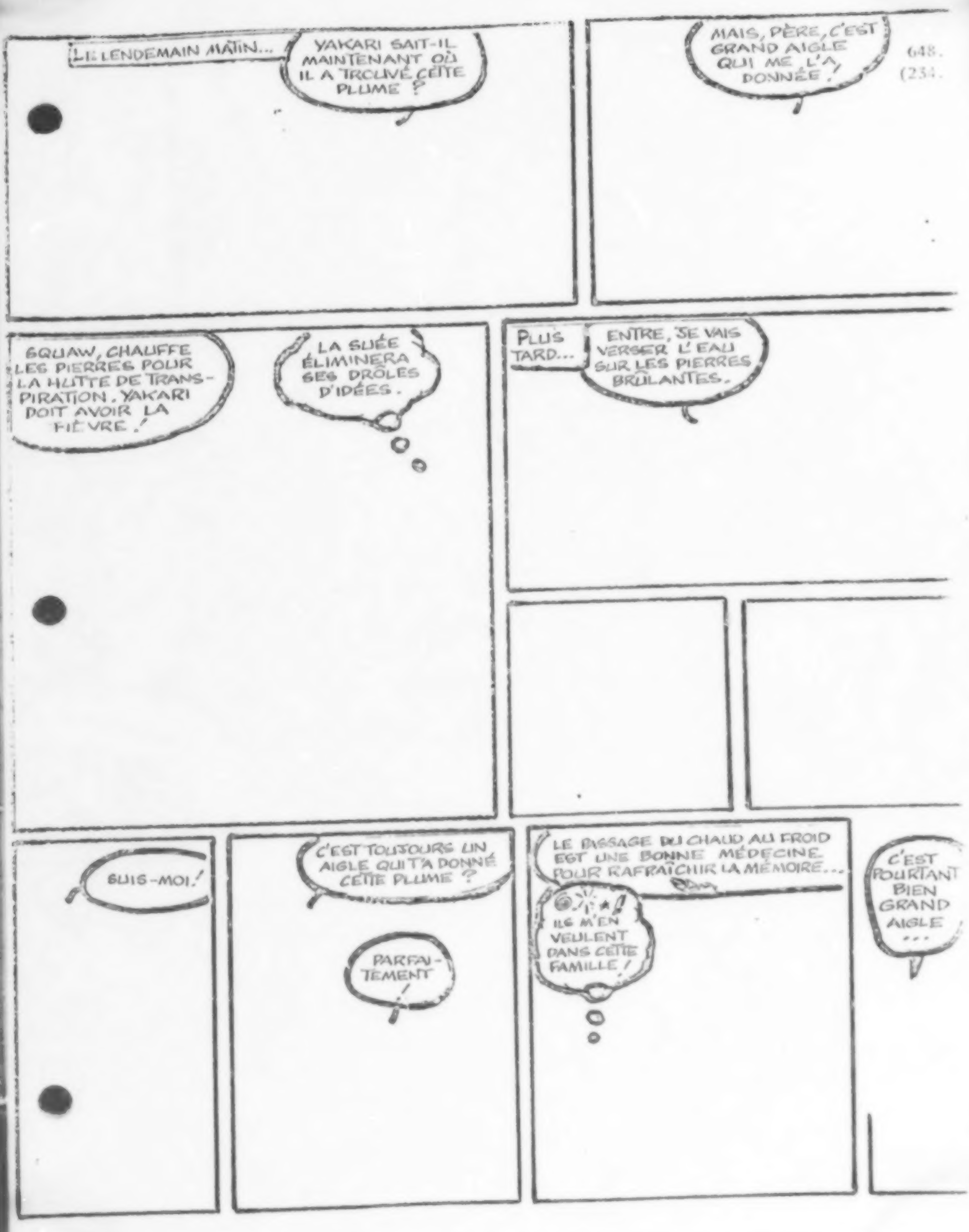


`A SUIVRE...


SSSSLick
À SUIVRE...


BISSON

Objectifs	Activités	Objectivation	Technique
rganiser le message iconique ans l'espace réservé à cette in dans la case avoir marier le visuel et le extuel en un tout cohérent e signification réer le suspense par l'expression des personnages et a dynamique du décor istraire et faire rire	Lecture des paroles Crayonner les personnages et le décor dans l'espace de la case Créer le lien avec le texte sans trop de redondance Faire lire la planche à un lecteur familier à la Bande dessinée et aux albums convenus Accentuer les traits du dessin pour créer l'effet comique et dynamique caractérisant la Bande dessinée ou/et selon son intention Communiquer son produit à des lecteurs différents Vérifier la compréhension du message iconique dans l'immédiat à l'oral, en différé à l'écrit par quelques questions ou par une grille d'analyse d'éléments précis se ralliant à la technique du dessin Variantes: 1. Composer les paroles dans les ballons évidés et ajouter des onomatopées. 2. Placer dans les ballons appropriés les paroles qui sont suggérées.	Se référer aux connaissances du sujet traité des lectures antérieures de Boule et Bill, des Schtroumpfs, de Yakari, de Johan et Pirlouit... Analyser l'organisation du message iconique dans chaque case et l'ensemble de la planche par l'émetteur et le récepteur Comparer sa technique du dessin à celle d'auteurs compétents (voir: monographies d'auteurs) Le lecteur peut s'attribuer la tâche de: - découvrir les indices de signification du sujet traité dans l'image par rapport au texte - critiquer l'organisation des divers éléments iconiques - valoriser l'aspect positif - suggérer des solutions aux faiblesses découvertes	Dessin des personnages et du décor (voir: document sur le dessin) Découpage/collage si désiré (Voir: fichier de documentation s'il est organisé en classe.)


LE LENDEMAIN MATIN...
YAKARI SAIT-IL MAINTENANT OÙ IL A TROUVÉ CETTE PLUME ?
MAIS, PÈRE, C'EST GRAND AIGLE QUI ME L'A DONNÉE !
648.
(234.
SQUAW, CHAUFFE LES PIERRES POUR LA HUTTE DE TRANSPIRATION. YAKARI DOIT AVOIR LA FIÈVRE !
LA SUÉE ÉLIMINERA SES DRÔLES D'IDÉES.
PLUS TARD...
ENTRE, JE VAIS VERSER L'EAU SUR LES PIERRES BRÛLANTES.
SUIS-MOI !
C'EST TOUJOURS UN AIGLE QUI T'A DONNÉ CETTE PLUME ?
PARFAITEMENT !
LE PASSAGE DU CHAUD AU FROID EST UNE BONNE MÉDECINE POUR RAFRAÎCHIR LA MÉMOIRE...
ILS M'EN VEULENT DANS CETTE FAMILLE !
C'EST POURTANT BIEN GRAND AIGLE ...

LE LENDEMAIN MATIN...
PLUS TARD...
PCIIHH
PLOUF

3. Le lendemain matin ...

Yakari sait-il maintenant où il a trouvé cette plume?

Mais, père, c'est grand aigle qui me l'a donnée!

Squaw, chauffe les pierres pour la hutte de transpiration.
Yakari doit avoir la fièvre.

La suée éliminera ses drôles d'idées.

Plus tard ...

Entre, je vais verser l'eau sur les pierres brulantes.

Suis-moi!

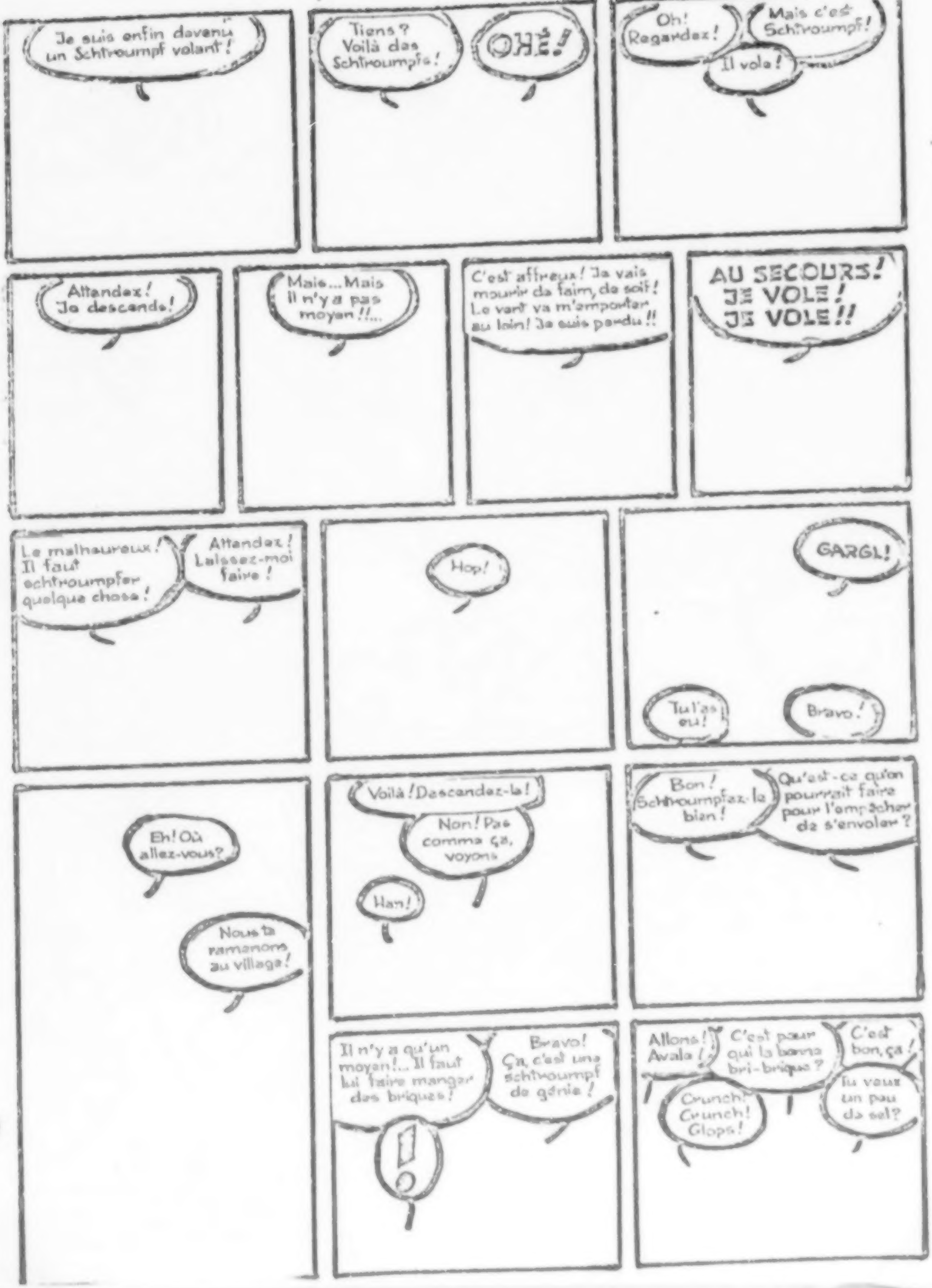
C'est toujours un aigle qui t'a donné cette plume?

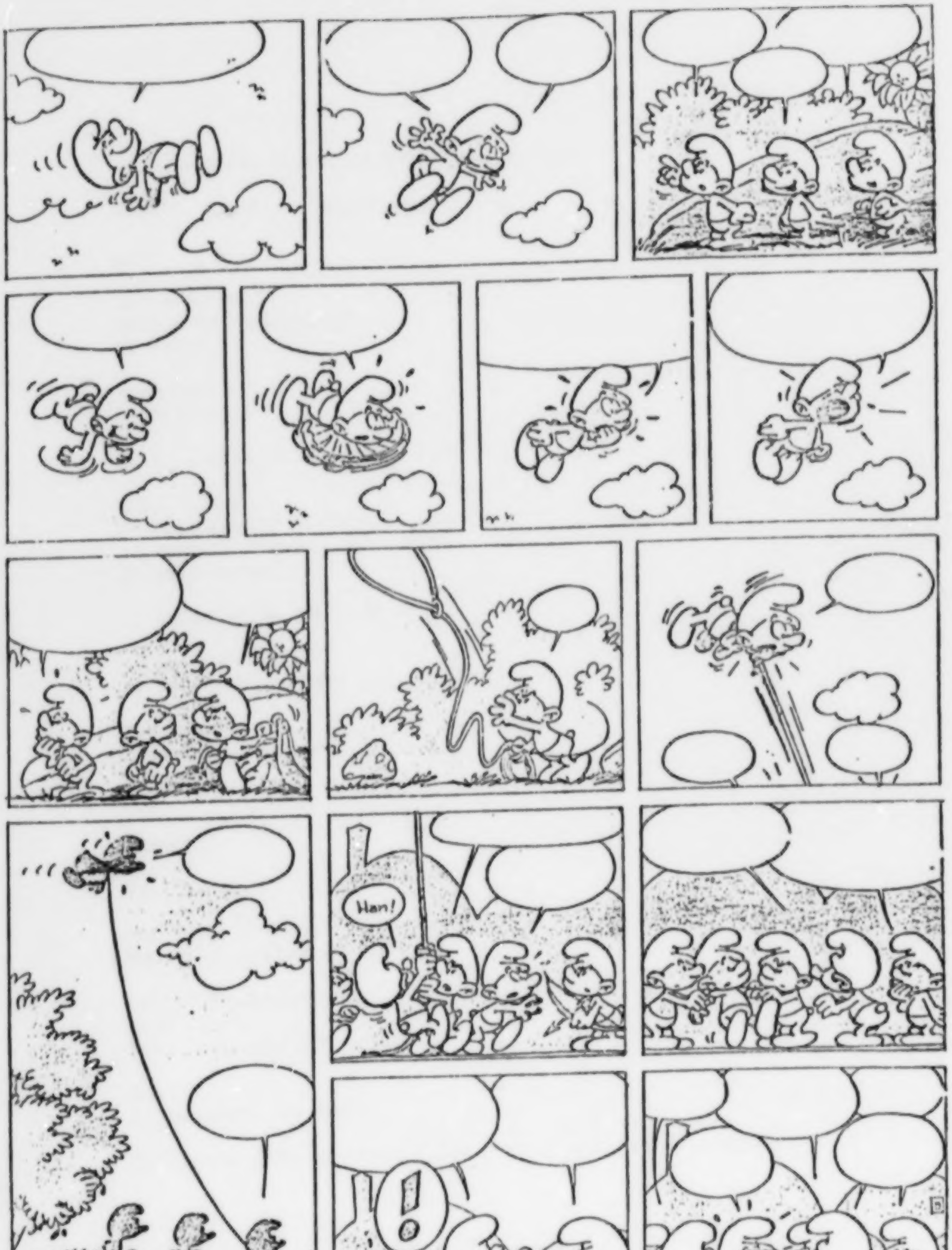
Parfaitement!

Le passage du chaud au froid est une bonne médecine pour rafraîchir la mémoire...

Ils m'en veulent dans cette famille!

C'est pourtant bien grand aigle ...


Je suis enfin devenu un Schtroumpf volant!
Tiens? Voilà des Schtroumpfs!
OHÉ!
Oh! Regardez!
Mais c'est Schtroumpf!
Il vole!
Attendez! Je descends!
Mais... Mais il n'y a pas moyen!!...
C'est affreux! Je vais mourir de faim, de soif! Le vent va m'emporter au loin! Je suis perdu!!
AU SECOURS! JE VOLE! JE VOLE!!
Le malheureux! Il faut schtroumpfer quelque chose!
Attendez! Laissez-moi faire!
Hop!
GARGL!
Tu l'as eu!
Bravo!
Eh! Où allez-vous?
Nous te ramenons au village!
Voilà! Descendez-le!
Non! Pas comme ça, voyons
Han!
Bon! Schtroumpfez-le bien!
Qu'est-ce qu'on pourrait faire pour l'empêcher de s'envoler?
Il n'y a qu'un moyen!... Il faut lui faire manger des briques!
Bravo! Ça, c'est une schtroumpf de génie!
Allons! Avale!
C'est pour qui la bonne bri-brique?
C'est bon, ça!
Crunch! Crunch! Glops!
Tu veux un peu de sel?


Han!
!

Je suis enfin devenu un Schtroumpf volant!

Tiens? Voilà des Schtroumpfs!

OHE!

Oh! Regardez!
Mais c'est Schtroumpf!
Il vole!

Attendez!
Je descends!

Mais... Mais il n'y a pas moyen!!...

C'est affreux!
Je vais mourir de faim, de soif!
Le vent va m'emporter au loin!
Je suis perdu!!

AU SECOURS! JE VOLE! JE VOLE!!

Le malheureux!
Il faut schtroumpfer quelque chose!

Attendez!
Laissez-moi faire!

Hop!

GARGL!
Bravo!
Tu l'as eu!

Eh! Où allez-vous?
Nous te ramenons au village!

Voilà! Descendez-le!
Han!
Non! Pas comme ça, voyons

Bon!
Schtroumpfez-le bien!

Qu'est-ce qu'on pourrait faire pour l'empêcher de s'envoler?

Il n'y a qu'un moyen!...
Il faut lui faire manger des briques!

Bravo!
Ca, c'est une schtroumpf de génie!

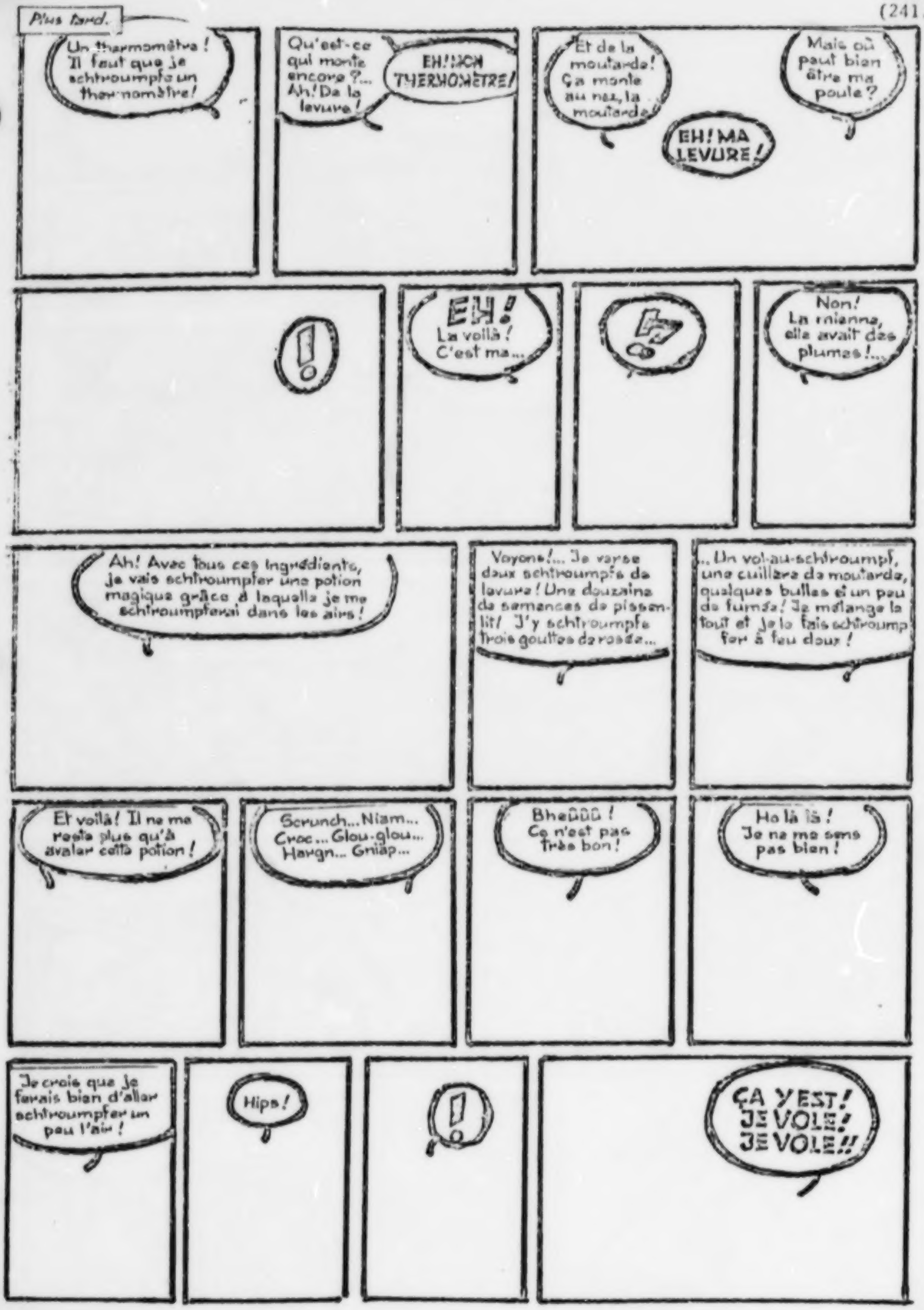
Allons!
Avale!

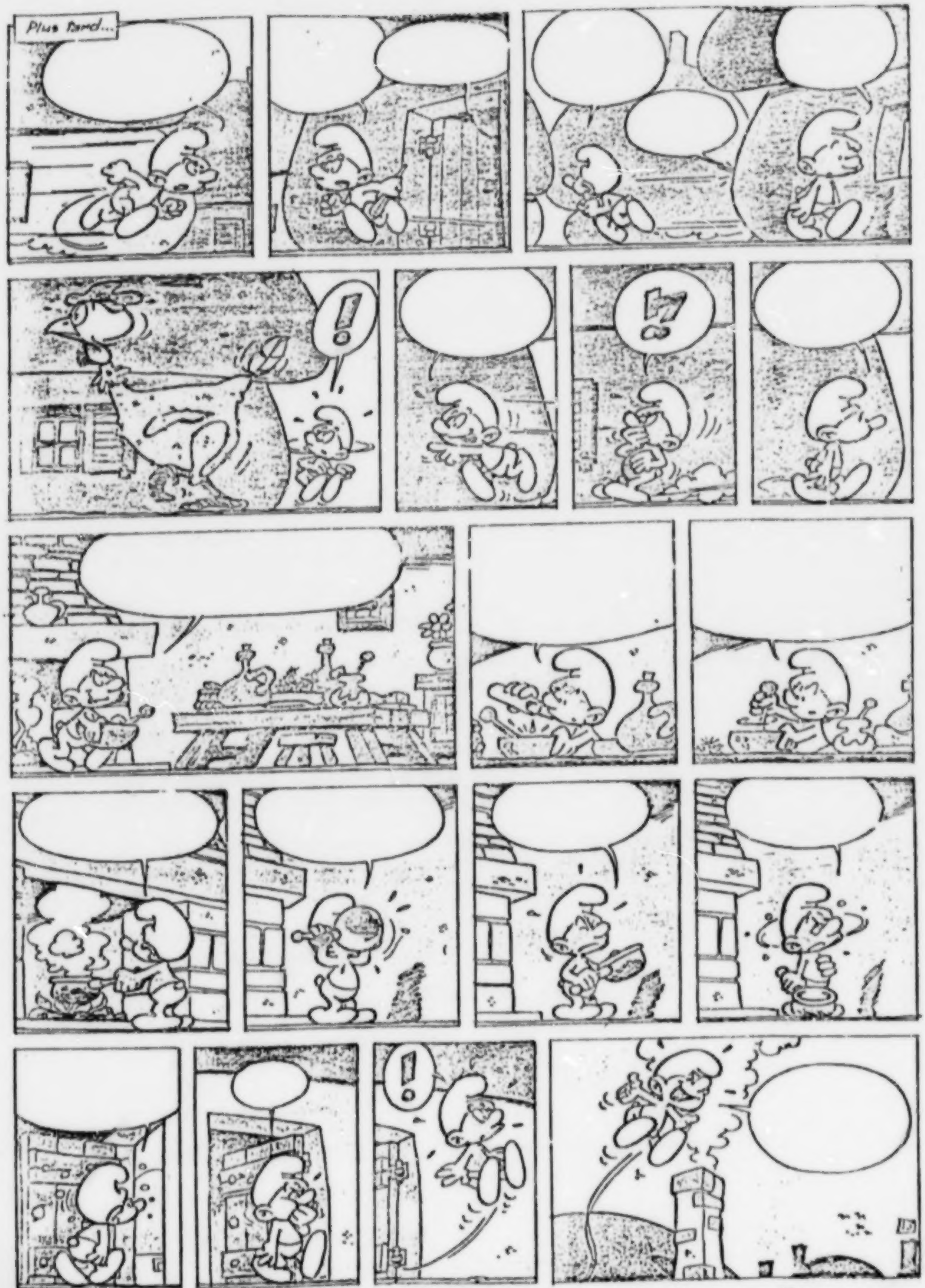
Crunch!
Crunch!
Glops!

C'est pour qui la bonne bri-brique?

C'est bon, ça!

Tu veux un peu de sel?


Plus tard.
Un thermomètre ! Il faut que je schtroumpfe un thermomètre !
Qu'est-ce qui monte encore ?... Ah ! De la levure !
EH ! MON THERMOMÈTRE !
Et de la moutarde ! Ça monte au nez, la moutarde !
EH ! MA LEVURE !
Mais où peut bien être ma poule ?
!
EH ! La voilà ! C'est ma...
Non ! La mienne, elle avait des plumes !...
Ah ! Avec tous ces ingrédients, je vais schtroumpfer une potion magique grâce à laquelle je me schtroumpferai dans les airs !
Voyons !... Je verse deux schtroumpfs de levure ! Une douzaine de semences de pissenlit ! J'y schtroumpfe trois gouttes de rosée...
... Un vol-au-schtroumpf, une cuillère de moutarde, quelques bulles et un peu de fumée ! Je mélange le tout et je le fais schtroumpfer à feu doux !
Et voilà ! Il ne me reste plus qu'à avaler cette potion !
Scrunch... Niam... Croc... Glou-glou... Hargn... Gniap...
Bheûûû ! Ce n'est pas très bon !
Ho là là ! Je ne me sens pas bien !
Je crois que je ferais bien d'aller schtroumpfer un peu l'air !
Hips !
!
ÇA Y EST ! JE VOLE ! JE VOLE !!



Peyo, Les Schtroumpfs noirs, Le Schtroumpf volant, Album No 1, p. 40.

2. Plus tard...

Un thermomètre!
Il faut que je schtroumpfe un thermomètre!

Qu'est-ce qui monte encore?...
Ah! De la levure!

EH! MON THERMOMETRE!

Et de la moutarde!
Ca monte au nez, la moutarde!

EH! MA LEVURE!

Mais où peut bien être ma poule?

EH! Là voilà!
C'est ma ...

Non!
La mienne, elle avait des plumes!...

Ah! Avec tous ces ingrédients, je vais schtroumpfer une potion magique grâce à laquelle je me schtroumpferai dans les airs!

Voyons!...
Je verse deux schtroumpfs de levure!
Une douzaine de semences de pissenlits!
J'y schtroumpfe trois gouttes de rosée...

... Un vol-au-schtroumpf, une cuillère de moutarde, quelques bulles et un peu de fumée! Je mélange le tout et je le fais schtroumpfer à feux doux!

Et voilà!
Il ne me reste plus qu'à avaler cette potion!

Scrunch... Niam... Croc... Glou-glou... Hargn... Gniap...

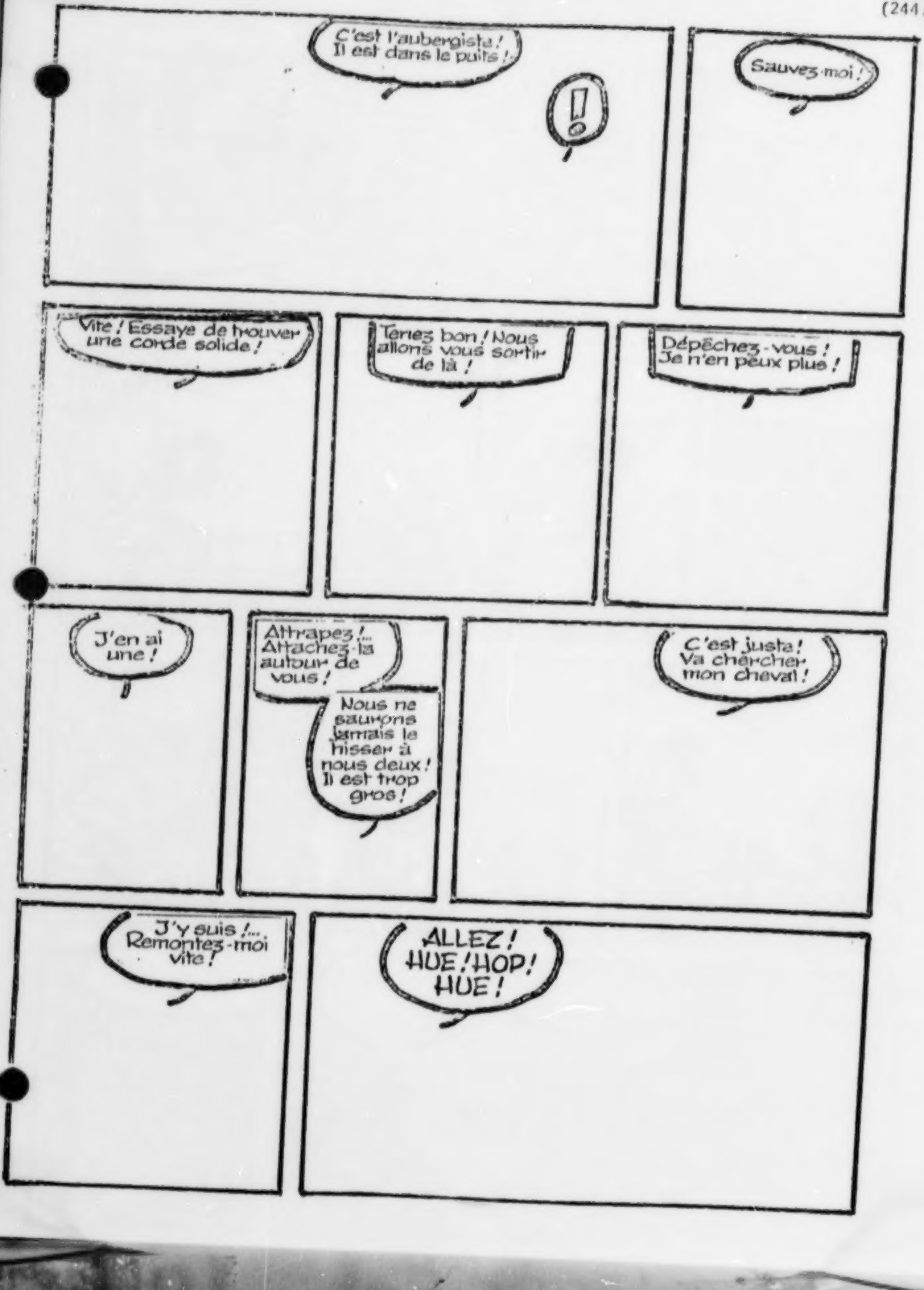
Bheûûû! Ce n'est pas très bon!

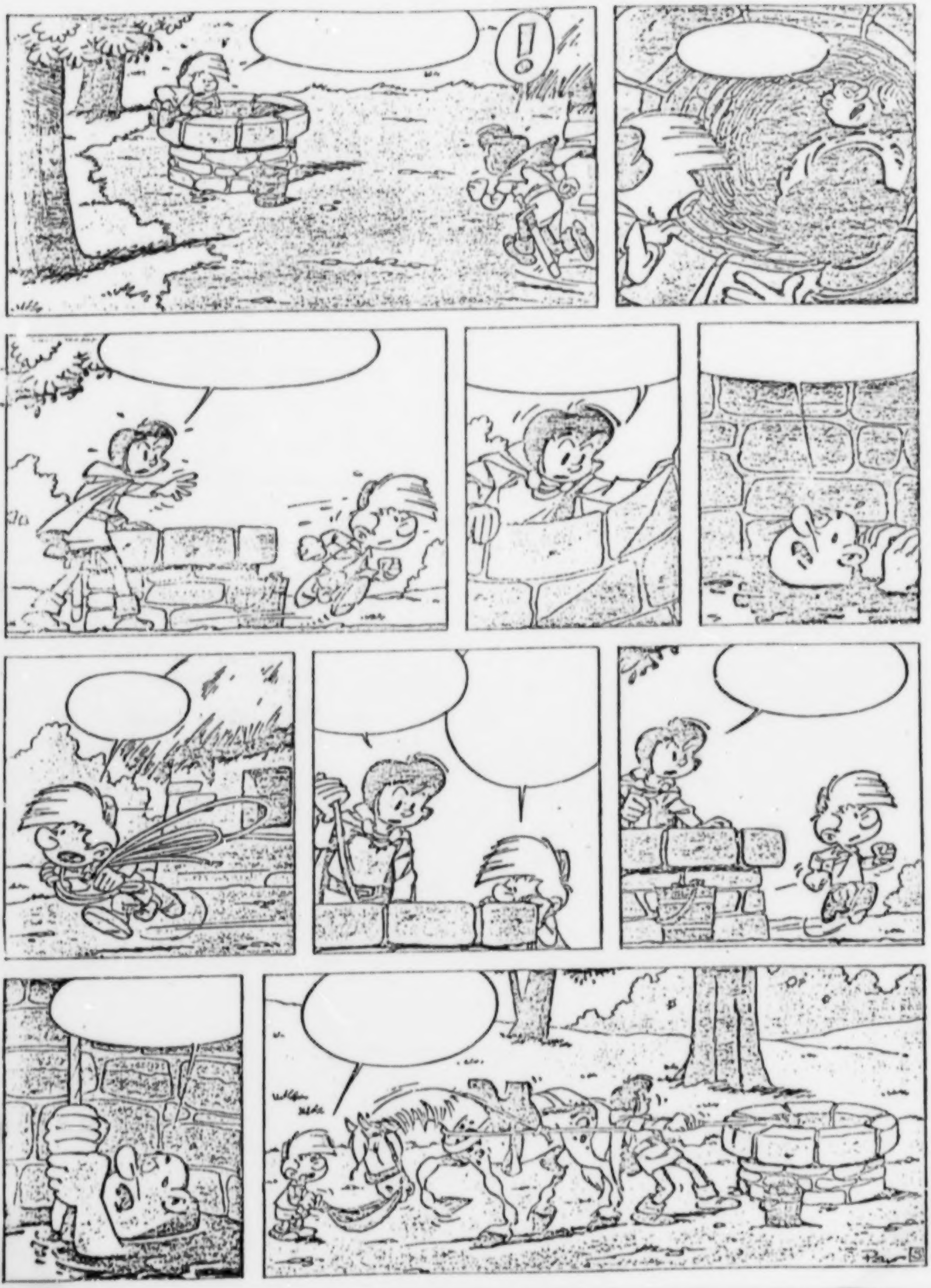
Ho là là!
Je ne me sens pas bien!

Je crois que je ferais bien d'aller schtroumpfer un peu l'air.

Hips!

CA Y EST! JE VOLE! JE VOLE!!


C'est l'aubergiste ! Il est dans le puits !
!
Sauvez-moi !
Vite ! Essaye de trouver une corde solide !
Tenez bon ! Nous allons vous sortir de là !
Dépêchez-vous ! Je n'en peux plus !
J'en ai une !
Attrapez !... Attachez-la autour de vous !
Nous ne saurons jamais le hisser à nous deux ! Il est trop gros !
C'est juste ! Va chercher mon cheval !
J'y suis !... Remontez-moi vite !
ALLEZ ! HUE ! HOP ! HUE !



Johan et Pirlouit

1. C'est l'aubergiste!
Il est dans le puits!

Sauvez-moi!

Vite! Essaye de trouver une corde solide!

Tenez bon!
Nous allons vous sortir de là!

Dépêchez-vous!
Je n'en peux plus!

J'en ai une!

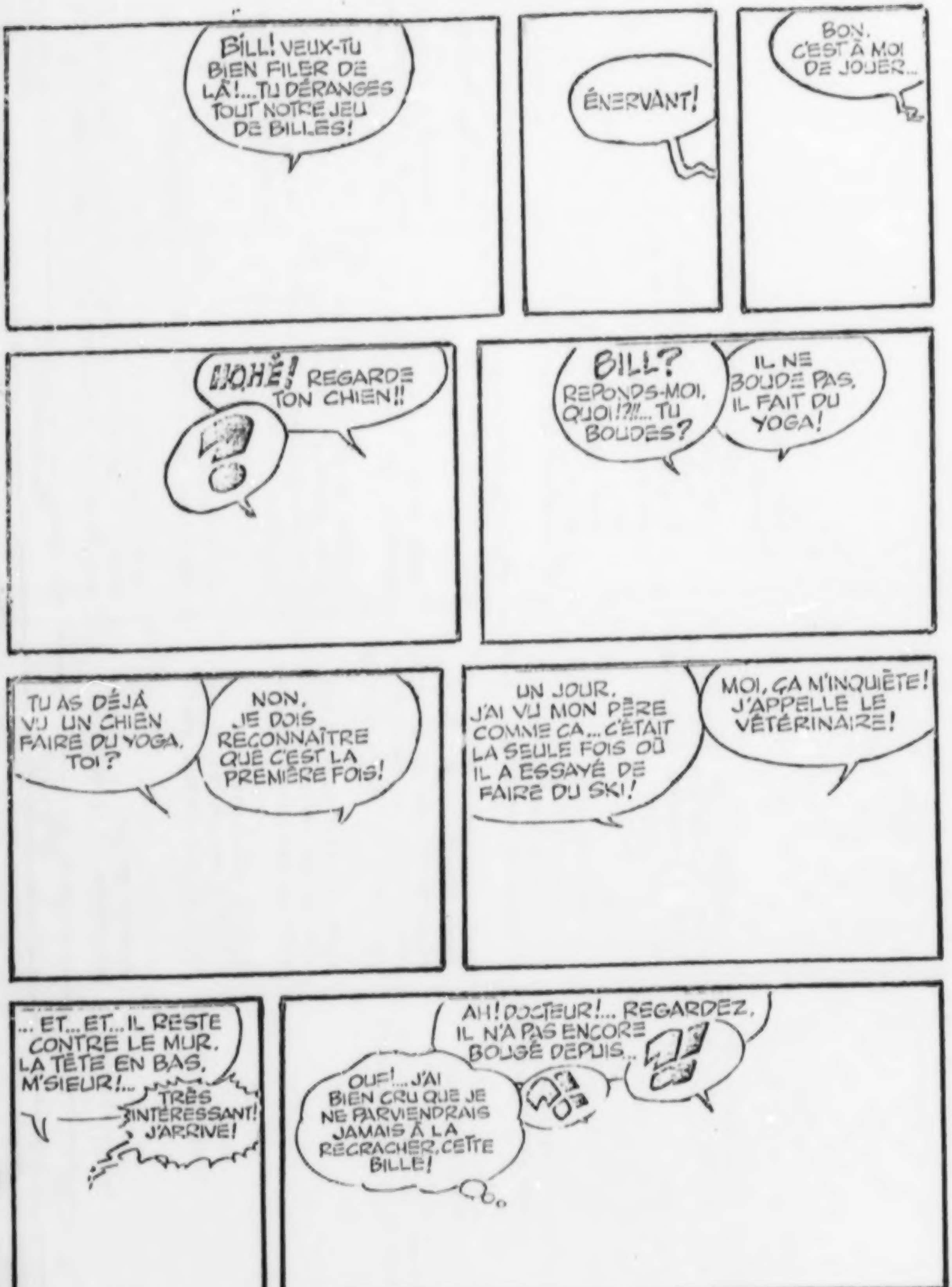
Attrapez!...
Attachez-la autour de vous!

Nous ne saurons jamais le hisser à nous deux!
Il est trop gros!

C'est juste!
Va chercher mon cheval!

J'y suis!...
Remontez-moi vite!

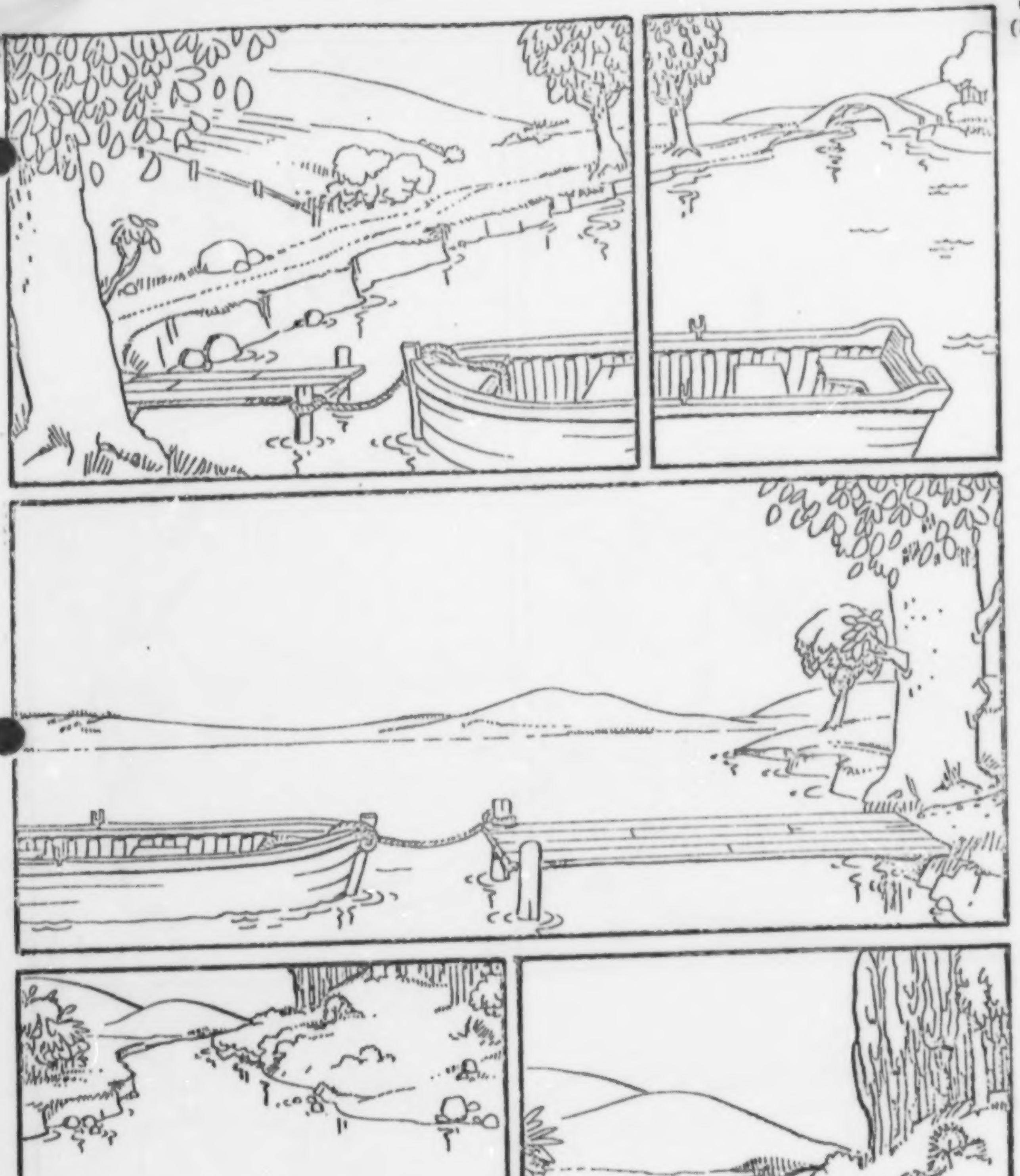
ALLEZ! HUE! HOP! HUE!


BILL! VEUX-TU BIEN FILER DE LÀ!... TU DÉRANGES TOUT NOTRE JEU DE BILLES!
ÉNERVANT!
BON. C'EST À MOI DE JOUER...
HOHÉ! REGARDE TON CHIEN!!
BILL? REPONDS-MOI, QUOI!?!!... TU BOUDES?
IL NE BOUDE PAS, IL FAIT DU YOGA!
TU AS DÉJÀ VU UN CHIEN FAIRE DU YOGA, TOI?
NON, JE DOIS RECONNAÎTRE QUE C'EST LA PREMIÈRE FOIS!
UN JOUR, J'AI VU MON PÈRE COMME ÇA... C'ÉTAIT LA SEULE FOIS OÙ IL A ESSAYÉ DE FAIRE DU SKI!
MOI, ÇA M'INQUIÈTE! J'APPELLE LE VÉTÉRINAIRE!
... ET... ET... IL RESTE CONTRE LE MUR, LA TÊTE EN BAS, M'SIEUR!...
TRÈS INTÉRESSANT! J'ARRIVE!
AH! DOCTEUR!... REGARDEZ, IL N'A PAS ENCORE BOUGÉ DEPUIS...
OUF!... J'AI BIEN CRU QUE JE NE PARVIENDRAIS JAMAIS À LA RECRACHER, CETTE BILLE!

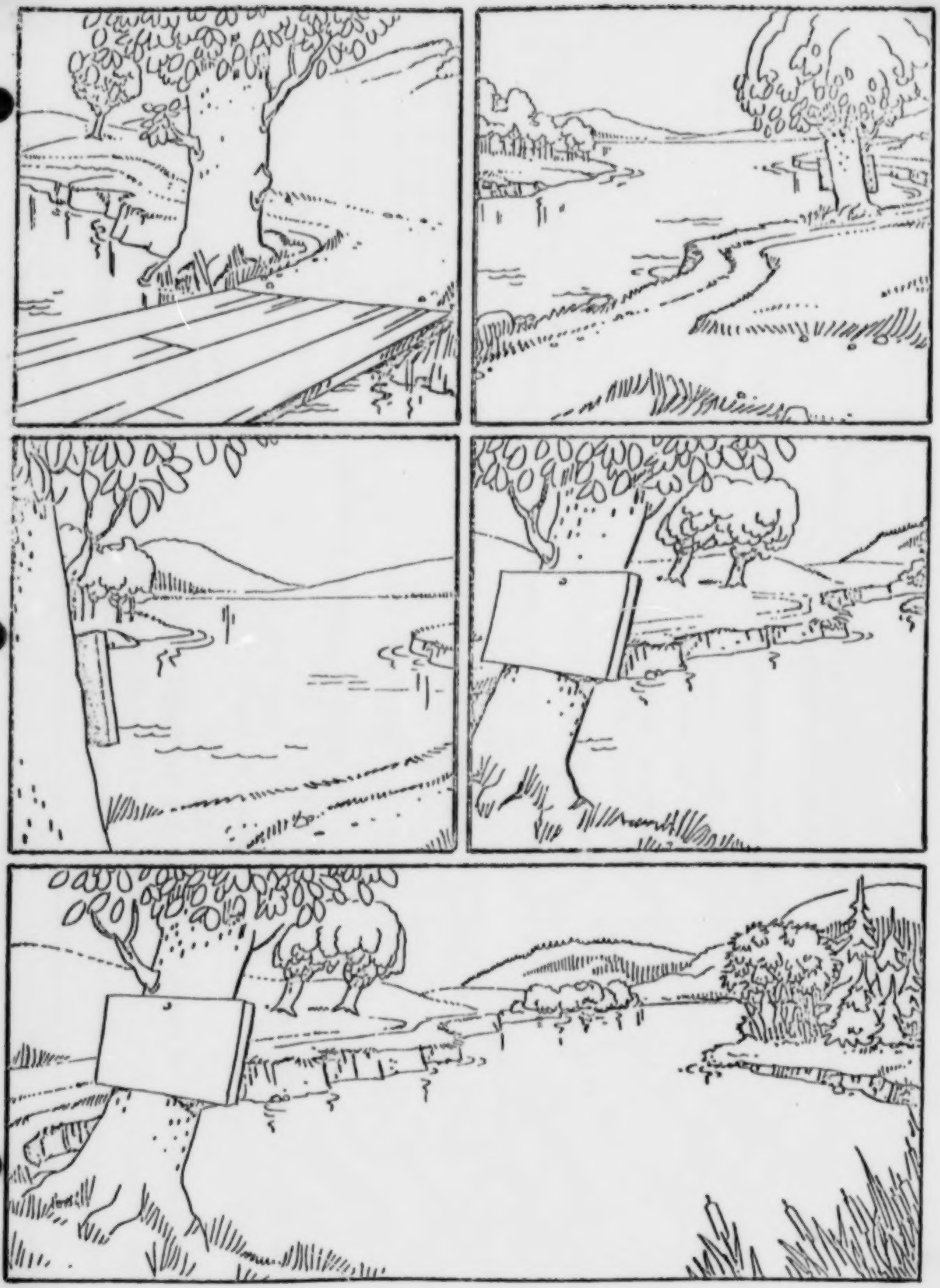
Communication écrite

Clientèle: 9-11 ans

Objectifs	Activités	Objectivation	Technique
Choisir ses personnages et les dessiner	Déterminer le titre de sa Bande dessinée	Echange sur la pertinence du titre - l'impact qu'il doit créer chez le lecteur	Tracé expressif des personnages (voir: document "le dessin")
Appliquer la technique propre à la Bande dessinée	Disposer les ballons dans l'espace convenu selon les paroles exprimées	Communiquer son texte à un lecteur critique	Application de la couleur
	Dessiner les personnages en fonction du texte ou les coller selon le désir de l'auteur	Soumettre son esquisse à d'autres personnes pour objectiver davantage sur le suspense à créer et sur le trait de l'humour	Découpage et collage des personnages
Recueillir la documentation nécessaire et pertinente à la création d'une Bande dessinée personnelle ou collective	Déterminer les onomatopées à insérer dans les cases en se référant au réel ou à l'étude faite sur leur signification	Recherche sur la création du suspense et de l'humour	Documentation sur le "comment créer le suspense?" en se référant à d'autres auteurs (voir monographies d'auteurs)
Créer le suspense nécessaire à motiver les lecteurs Distraire ou faire rire le lecteur en insérant des traits d'humour tout au cours de l'histoire Emettre son opinion et la défendre selon ses convictions	Communiquer son produit à des lecteurs intéressés au - sujet traité - code iconique - etc ... soit à l'oral soit à l'écrit selon l'intention de l'auteur à recevoir un feed-back dans l'immédiat ou en différé	Feed-back des lecteurs Appréciation positive sur: - les ballons: leur disposition, leur forme, les paroles - les personnages: leur expression, leur position dans l'histoire, dans la case - les onomatopées - le suspense: présent ou absent - les traits d'humour	



Larin et Associés, Fil de Fer, Bande 26 Au bord de la rivière, p. 108-109.



ommunication écrite (E)

Clientèle: 9-11 ans
Temps: avril-mai 1979

Objectifs	Activités	Objectivation
abiliter l'enfant à transposer un conte en bandes dessinées à construire un scénario à réaliser le rendu graphique	Lecture silencieuse et orale des contes: 1. <u>Le faon des quatre saisons</u> 2. <u>Le chat botté</u>	Essayer de saisir la pensée de l'auteur. Exprimer comment on a compris l'histoire.
	Exploitation du conte - fiches de compréhension - sketches	Communiquer son savoir.
	Transposition de chaque conte en bandes dessinées - Invention du scénario en collectif . dialogue . commentaires (récitatifs) . image (principaux éléments de l'...)	S'aider du jeu de rôles pour bâtir le dialogue. Savoir marier le texte et l'image sans trop de redondance en faisant appel à ses expériences de lecteurs assidus de la bande dessinée.
	- Réalisation du découpage/montage de la bande dessinée . tracer les cases sur la planche . localiser les ballons . écrire le dialogue . faire le dessin (décor + personnages) . réaliser l'encrage	Référer aux connaissances apprises dans les lectures, lors des discussions en groupe. Assurer la lisibilité du message
	Communiquer les bandes dessinées à des lecteurs du même âge - envoi par correspondance - exposition dans l'école et à l'université	Qu..le est mon intention? le désir des lecteurs? Pourquoi? Le feed-back des lecteurs sera-t-il efficace?

Le faon des quatre saisons

Il était une fois un petit faon dont le nom était Bonbon. Il vivait dans la plus merveilleuse forêt du pays. Il lui arrivait là toutes sortes d'aventures.

Comme d'habitude, à l'aube, Bonbon allait se mirer dans le petit ruisseau reflétant la clarté. Le soleil employait ses plus beaux rayons pour cette saison qui réchauffait tant le coeur de Bonbon. La nature faisait remue-ménage. Tout s'éveillait sous les yeux de Bonbon: le soleil resplendissait, les arbres bourgeonnaient et Bonbon souriait. Il sentait l'odeur du printemps. Il était fou de joie quand tout-à-coup il aperçut ses amis qui sortaient de leur cachette. "Nous irons gambader ensemble", dit-il.

Voici l'été. Chaque jour, Bonbon est matinal. Dans la rosée des grands matins, il se rend au petit ruisseau pour y faire sa toilette. Eh! voici les amis qui s'amusent sous le vieux chêne de la forêt. Bonbon s'allonge de tout son corps pour s'être empêtré dans sa précipitation. Le petit faon ne se relève pas. Il gémit à tue-tête ... Ses amis inquiets décident d'enquêter sur son sort.

Ils aperçoivent Bonbon qui pleure, pleure si fort. On relève Bonbon et le transporte dans sa cabane. Malheur! fracture des deux jambes. "Faut le faire soigner", dit l'écureuil. Le médecin de la forêt se rend sur les lieux, fait des bandages et notre petit animal est au lit pour le reste de la saison.

Bientôt ce sera l'automne. Bonbon est bien malheureux: il est incapable de faire ses provisions. Ses amis décident de lui rendre service. Ils cueillent des provisions et vont les porter chez Bonbon. Après, les écureuils s'approvisionnent. Les ours et les renards construisent leur nid au chaud. Les insectes s'enveloppent dans des feuilles déjà sèches et les oiseaux migrateurs nous quittent. Tous les petits animaux de la forêt se blotissent dans leur trou.

Et c'est l'hiver. De la fenêtre, Bonbon regarde les flocons blancs et s'ennuie. Il déguste, sans trop de gourmandise, les provisions reçues de ses amis. Le médecin "Guérit-tout" fait sa tournée et rend visite à notre malade. Il enlève le plâtre et Bonbon le visage tout épanoui, réalise que bientôt ce sera Noël. "Il y a si longtemps que je suis au lit, pense-t-il, il faut que je fête Noël". Il sort de sa maison, se rend près du roi de la forêt et le décore de ravissantes lumières. A chacun de ses amis, il remet une petite provision pour le réveillon de Noël, et, tous ensemble, ils font la chaîne de l'amitié entourant le grand sapin vert et chantant des airs mélodieux.

Auteur: Claire Larochelle, 10 ans

Ecole St-Philippe
Windsor
C.S. Morilac

Jacqueline Morin, professeur

SCENARIO

Le faon des quatre saisons — E. 8 ans

IMAGE	COMMENTAIRE	DIALOGUE Ballon
Description Détail de l'action Indications: jeux de physionomies gestes mouvements Décor	Récitatifs	Réplique des protagonistes (héros)
1. Le faon sur la glace tombe à la rivière.	Dans la forêt de Joli-coeur	1. Au secours! je m'enfonce!
2. Il est perdu dans la forêt, les larmes coulent.		2. J'ai perdu ma maman!!! Vite! un abri! L'ennemi M. Renard s'en vient.
3. Bonbon essaie de grimper à l'arbre, il tombe BOUM		3. BOUM! J'ai oublié que je ne sais pas monter dans un arbre. Je ne suis pas un ours ou un écureuil.
4. Un ruisseau, des arbres, le faon se mirant dans l'eau, des roches, un écureuil dans l'arbre, un poisson dans l'eau.		4. Hein! ça va te servir de leçon, ne sais-tu pas que tu es beau? Ah! Ah!
5. Un beau soleil, Bonbon sent les fleurs. Il y a des coeurs et une abeille sur son nez.		5. Petite bestiole! je t'attraperai et tu y goûteras.

S C E N A R I O

Le faon des quatre saisons (suite)

IMAGE	COMMENTAIRE	DIALOGUE
6. L'abeille siffle (joyeuse). Le nez de Bonbon grossit, rougit...		6. (Abeille) Tu n'as pas mis ton nez à la bonne place, je n'ai plus de pollen.
	A l'arrivée du printemps ...	
7. Les fleurs poussent, les bourgeons éclatent; il y a des papillons, des mouches et un beau soleil. Le faon est au milieu de tout ça.		7. Que le monde est merveilleux! Ca sent si bon...
8. La forêt, l'ours, le renard et ses petits sortent		8. Nous irons gambader ensemble.
9. Les renardeaux sur le dos du faon, un petit tombe.		9. (Renard) J'ai faim! Tu t'es blessé Russell?
	Un beau jour de juillet...	
10. Bonbon, un ruisseau, une brosse sur le dos, il se tourne. Le soleil baflle, bas dans le ciel. Un oiseau vole.		10. Je suis content de te voir! Tu es toujours aussi matinal ♫
11. Un chêne, le faon par terre pris dans une grosse branche. Les amis vont chercher le médecin.		11. AIE! AIE! A l'aide! Bedondaine, Queue Rousse, Rusé...

669.
(255.)

SCENARIO

Le faon des quatre saisons (suite)

IMAGE	COMMENTAIRE	DIALOGUE
12. Guérit-tout est près de Bonbon. Les amis sont là, creusant la terre. Le faon pleure.		12. (Médecin) Bonbon, tu as une fracture aux deux jambes? (Les amis) La moitié pourront ramasser des provisions, les autres l'aideront.
13. Le médecin fait des bandages. Arthur et Queue-Rousse transportent Bonbon à la cabane sur un brancard.		13. (Bonbon) Dommage! je ne pourrai pas voir l'été. J'espère que mes amis me visiteront encore.
	Bientôt l'automne ...	
14. Bedondaine apporte du miel, Queue-Rousse des noix, Rusé de l'herbe et Arthur une tisane.		14. Il va falloir que tu guérisses vite, ce sera bientôt Noël!
15. Bedondaine et Queue-Rousse se construisent un nid dans la caverne.		15. Nous espérons que Bonbon guérira vite. J'espère que nous vivrons bien au chaud, cet hiver!
16. Les insectes s'enroulent dans les feuilles. Les oiseaux s'en vont vers le Sud.		16. Au revoir! A bientôt! J'espère Bonbon que tu seras mieux à notre retour! (Insectes) Nous avons froid! Est-ce que nous pourrons hiberner chez toi? Alors, tu vivras sans crainte!
	Voici l'hiver!	

S C E N A R I O

Le faon des quatre saisons (suite)

IMAGE	COMMENTAIRE	DIALOGUE
17. Bonbon mange, regarde la neige. Guérit-tout s'en vient.		17. Que c'est ennuyant d'être malade!...
18. Arthur enlève le plâtre à Bonbon. Bonbon rit (la bouche ouverte).		18. Il y a si longtemps que je suis au lit, il faut que je fête Noël!...
19. Dehors, Bonbon est heureux, installe les lumières dans le sapin. On voit des cartes avec le nom de ses amis.		19. (Bonbon) Je souhaite que mes amis soient heureux...
20. Tous sont autour du sapin décoré. Ils font la chaîne de l'amitié. Il y a de la neige. Les amis sourient.		20. (Notes de musiques et mots de chansons) Quand les cloches de Noël... Joue...
		Elèves de St-Claude Enseignante: Irène Lambert C.S. Morilac (Windsor)

Démarche pédagogique

du scénario: "le faon des quatre saisons"[1]

Ecriture du texte au tableau.

Lecture silencieuse par les élèves.

Détermination des personnages avec leur nom respectif.

Organisation d'un jeu de rôle simple et bref à partir de deux personnages du texte pour un dialogue.

Bref échange sur le dialogue inventé.

Relecture du texte au tableau (paragraphe par paragraphe).

Composition du scénario (paroles + images) et transcription au tableau.

Organisation des équipes.

Echange sur le "comment" réaliser le scénario sur planche(s).

Découpage - montage de la Bande dessinée.

Echange entre les groupes (objectivation).

Achèvement du produit.

Envoi de la Bande dessinée à des lecteurs choisis par les enfants.

Feed-back des lecteurs.[2]

1. Conte composé par Claire Larochelle Primaire V, 75, Ecole St-Philippe, Windsor, enseignante: Jacqueline Morin.

2. Elèves du Primaire V, Collège St-Louis d'East Angus, hiver-79, enseignante: Claudette Renaud-Nadeau.

SCENARIO adapté du conte "Chat Botté"

IMAGE	COMMENTAIRE	DIALOGUE ballon
Le rendu graphique est laissé à la discrétion de chaque équipe d'élèves.	Un matin d'été	Avant de quitter ce monde, Je vais vous donner mes biens. A toi Perlin, je te donne le moulin Josephin je te donne l'âne. Et toi Fred, je te donne le chat!
	Plus tard ...	SNIF! SNIF! FFFF HHH Mes frères vont pouvoir gagner leur vie ensemble. Mais moi j'ai juste le chat. Courage mon gars! Donne-moi un sac et une paire de bottes pour aller dans les broussailles. Flich! Flich! Pourrais-je voir Sa Majesté le roi Arthur? Un instant, je vais le prévenir. Sa Majesté demande à vous voir Oui! Faites-le monter! Sa Majesté, j'ai pensé à vous apporter un présent de la part du Marquis de Carabas! Perdrix! Lapins! Merci!... en échange ...

IMAGE	COMMENTAIRE	DIALOGUE ballon
		Vous êtes très aimable de m'offrir ce lapin ...
		J'ai une idée formidable!... Tu vas faire semblant de te noyer dans la rivière.
		AU SECOURS! AU SECOURS! Le Marquis de CARABAS se noie!
		ARRETEZ! ARRETEZ! N'avez-vous pas entendu les cris?
		Allez quérir mes plus beaux atours dans ma garde-robe!!! VITE! VITE!
		Venez FAIRE la promenade avec nous ... ous ... ous ... !!!
		J'ai entendu dire que vous aviez le POUVOIR de vous changer en animaux sauvages et même en RONGEUR?? C'EST IMPOSSIBLE ...bl...bl...
		En lion, très bien!!! Mais en souris???
		ENTREZ! La table est mise... DEGUSTEZ!
		M. le Marquis de CARABAS, je vous accorde LA MAIN de ma fille!
		Maintenant, j'ai pris ma retraite. Je m'intéresse aux souris!... QUE POUR M'AMUSER!
		Voici terminée la Belle Histoi-

Manon Bergeron, Hélène Therrien, Steve Skelling.

mmunication écrite

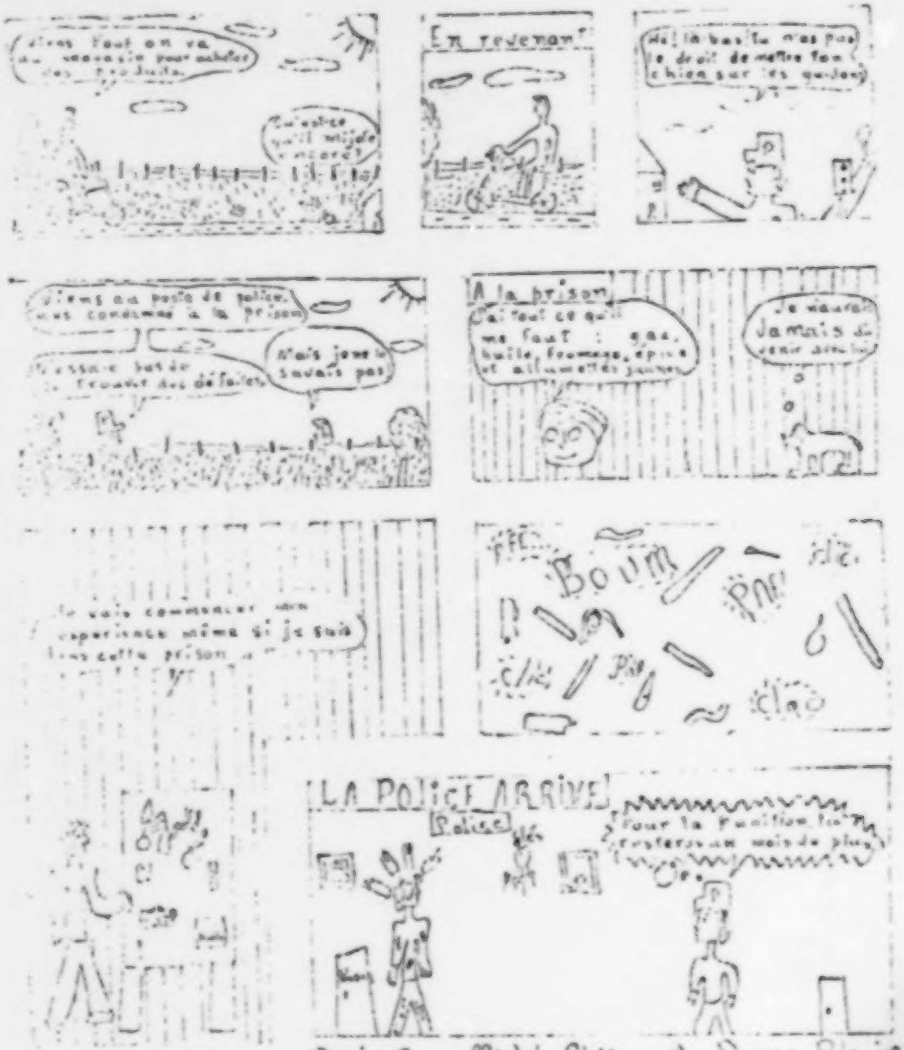
Clientèle: 9-10 ans
Temps: novembre-mai 1979-80

Objectifs	Activités	Objectivation
ndre l'enfant capable de créer une nde dessinée pour placer dans le urnal. rmettre de bâtir un scénario et de aliser le rendu graphique	Réalisation d'une bande dessinée en équipe de deux, trois et quatre élèves . choisir un titre . composer le texte . esquisser le découpage/montage sur la planche . faire le dessin . réaliser l'encrage	Echanger sur les sujets qui pourront intéresser les lecteurs tout en satisfaisant les émetteurs. Corriger les erreurs orthographiques et syntaxiques. Demander conseils. Faire appel à ses connaissances. Assurer la lisibilité du message.
	Remettre sa bande dessinée au professeur.	Recevoir les commentaires de lecteurs pour améliorer si nécessaire le texte et l'image.
	Disposer cette bande sur une page du journal.	
	Faire imprimer le journal.	
	Réagir sur la version définitive fournie par l'imprimeur.	Analyse critique de l'impression. Leçons à dégager pour une éventuelle production.

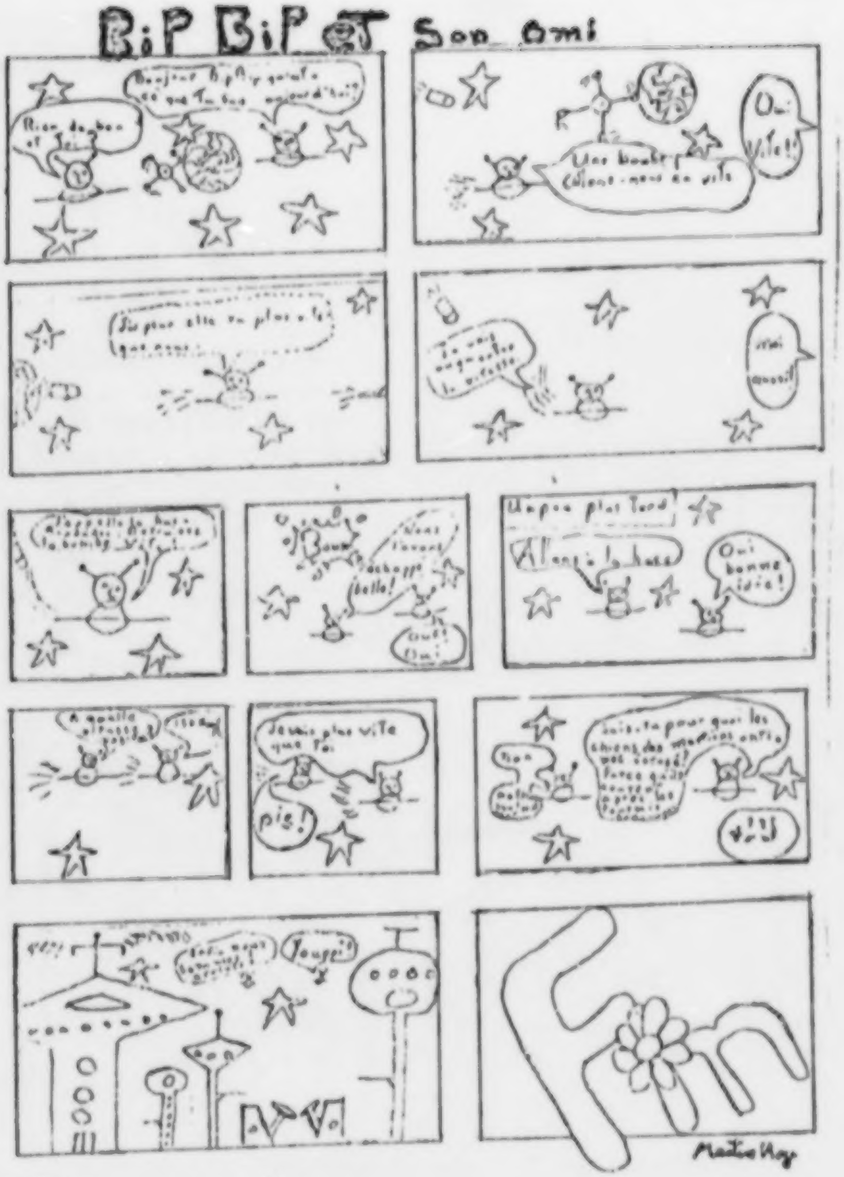
Les Robonies et l'automobile en or

Dany Martel

L'EXPÉRIENCE DE FRANÇOIS

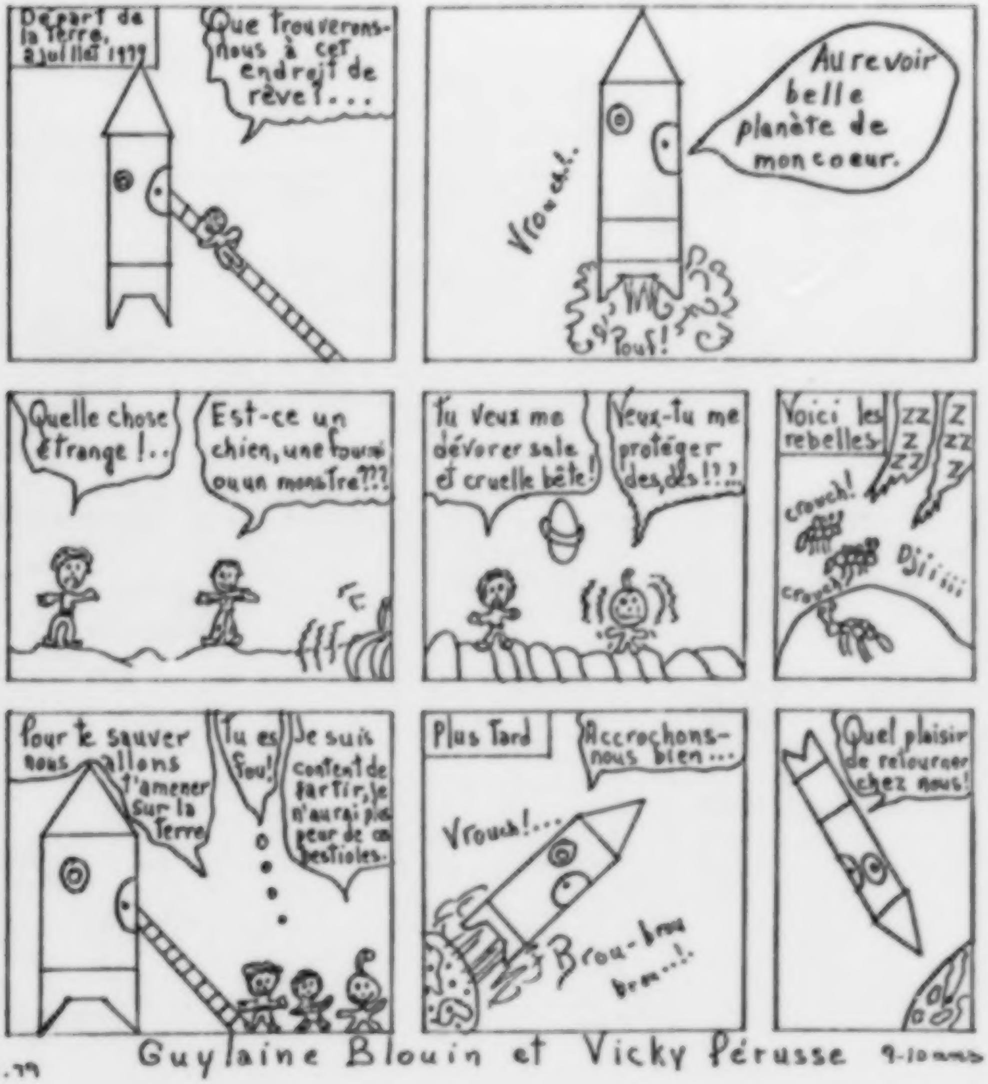


Renée Roy, Michel Blais et Pierre Blouin



Journal L'Echo des Jeunes, 4e année, Ecole St-Louis-de-France, East Angus, Vol. 1, avril 1980, professeur: Pauline Boulanger.

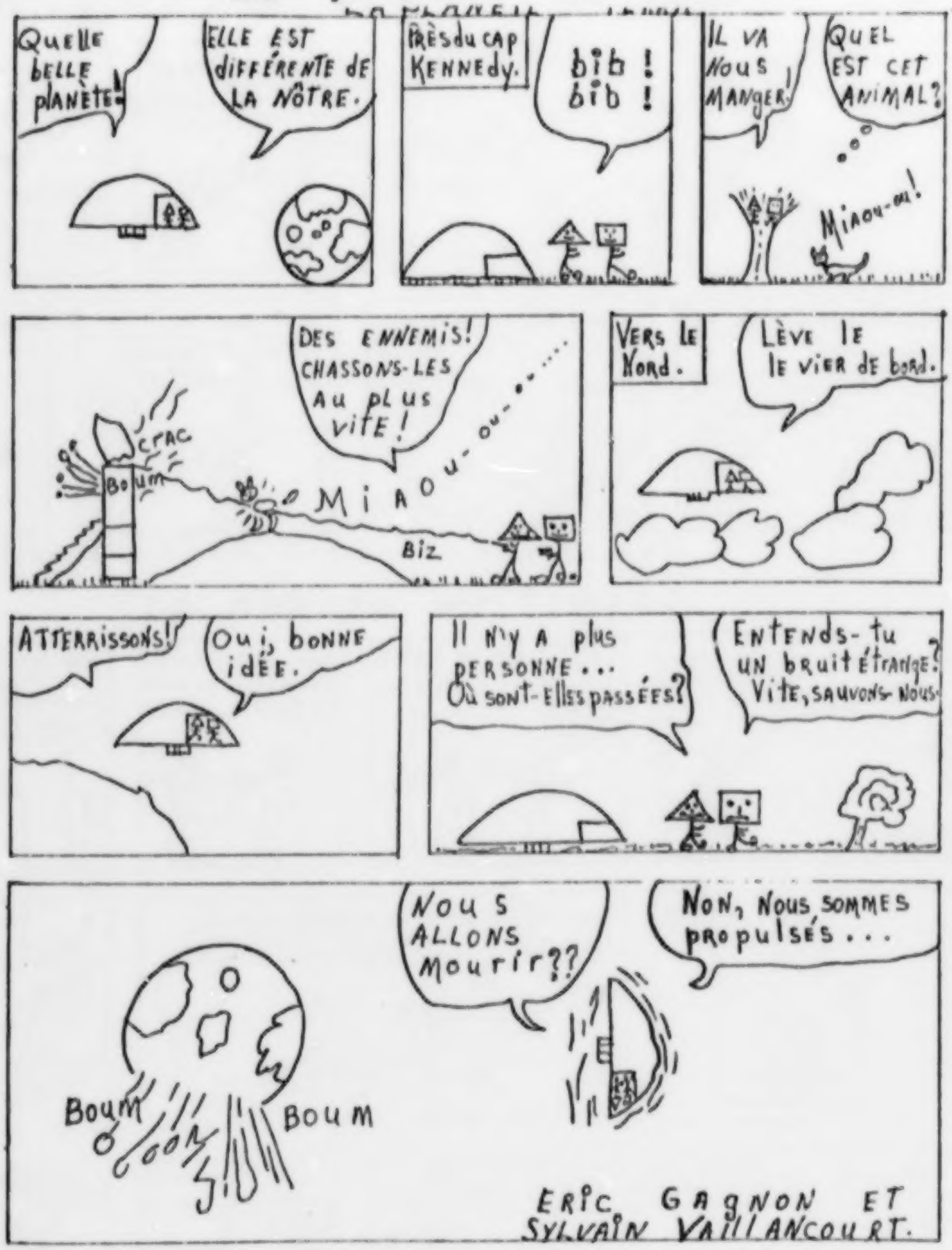
Astéroïde A21-7F14G



Nov. 79 Guylaine Blouin et Vicky Pérusse 9-10 ans

Journal "La Diligence", 1ère année, Vol. 1. Pauline Thibault-Poudrier, prof.
Ecole Les Trois Cantons, St-Isidore d'Auckland, C.S. La Sapinière,
East-Angus.

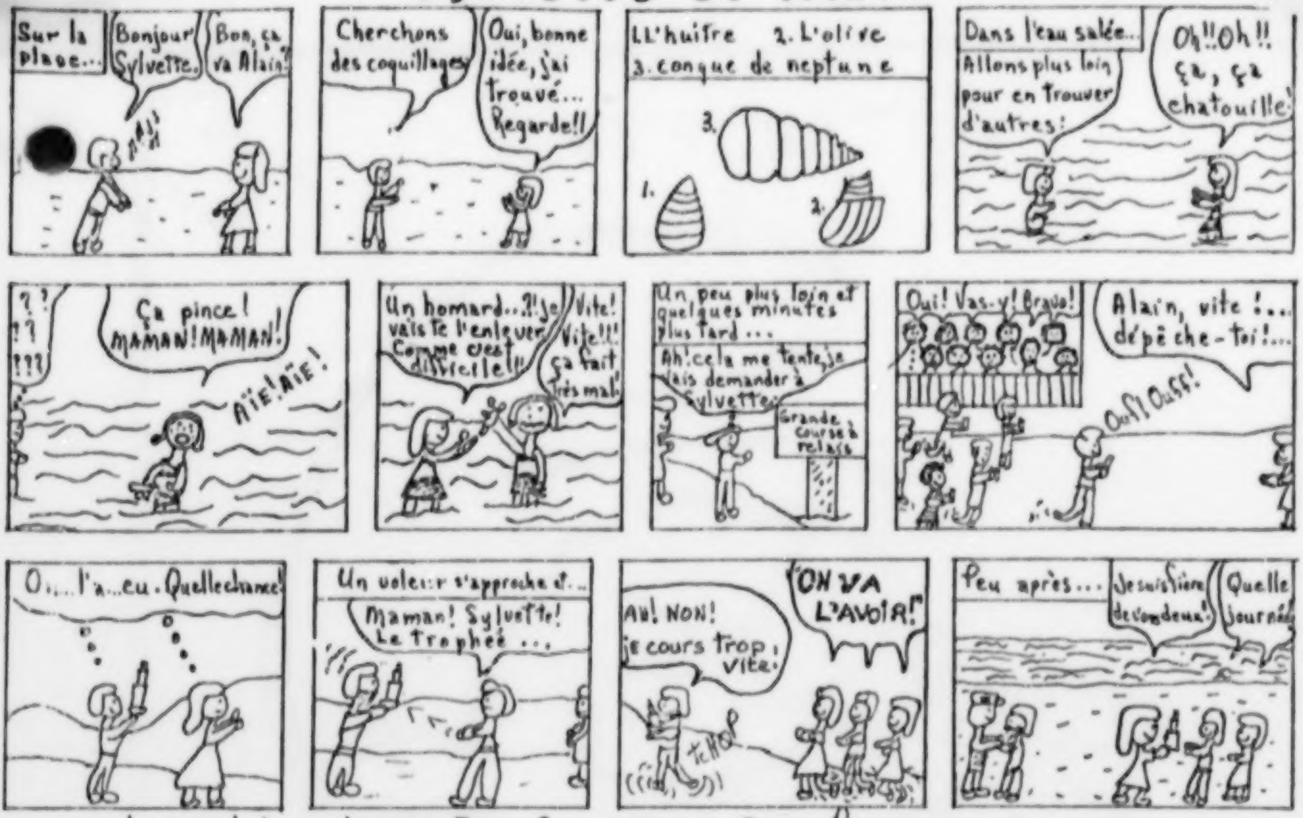
La planète TERRA



Nov. 74 9-10 ans

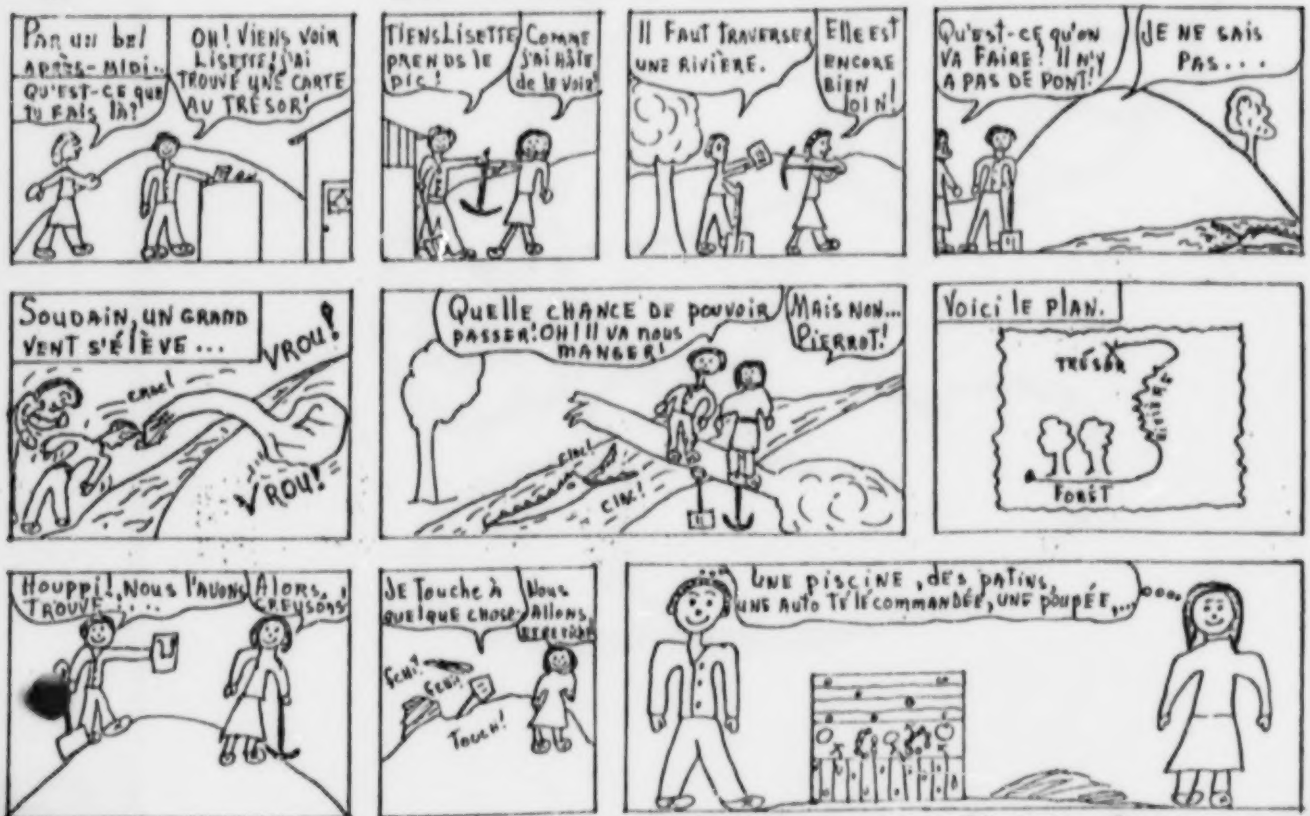
Journal "La Diligence", 1ère année, Vol. 1. Pauline Thibault-Poudrier, prof.
Ecole Les Trois Cantons, St-Isidore d'Auckland, C.S. La Sapinière,
East-Angus.

Sylvette et Alain



Lucie Labranche + Eric Gagnon + Eric Perron.

La chasse au trésor



CHRISTIAN LABRANCHE, RICHARD PERRON. (4e année)

3.5

EVALUATION

Utilisation de la grille d'objectivation d'une création

Cet instrument est conçu pour l'enfant qui veut s'en servir lorsqu'il réalise une Bande dessinée personnelle. Elle s'avère une aide utile à un jeune auteur qui a, au point de départ, une intention de communication.

Etant donné que le message véhiculé par la B.D. exige des connaissances portant sur le texte et l'image, le débutant peut oublier certains éléments importants dans la production du type de discours choisi.

Les éléments retenus dans la grille ont d'abord été perçus et analysés en classe. Ensuite, l'enseignant peut initier le jeune à l'utiliser lors d'une création en collectif avant de suggérer son emploi dans la réalisation d'une oeuvre personnelle.

Lina Thériault

OBJECTIVATION D'UNE CREATION

	oui	non
1- As - tu pensé à inventer un titre?	___	___
2- Le texte des ballons est-il parlé ou pensé?	___	___
3- La forme du ballon se marie-t-elle bien avec le texte?	___	___
4- Les récitatifs sont-ils bien choisis?	___	___
5- Le texte complète-t-il l'image?	___	___
6- Y a-t-il des éléments répétés dans le texte et l'image?	___	___
7- As-tu respecté l'espace entre les vignettes?	___	___
8- Y a-t-il un lien logique entre les vignettes?	___	___
9- Peux-tu ajouter des informations dans l'image et/ou le texte?	___	___
10- Les onomatopées sont-elles appropriées?	___	___
11- As-tu indiqué toute la ponctuation que tu désirais?	___	___
12- Certains mots devraient-ils être noircis ou grossis?	___	___
13- As-tu fait attention à la forme des appendices?	___	___
14- Les ballons sont-ils facilement lisibles?	___	___
15- Le dessin est-il clair, facile à comprendre?	___	___
16- Y a-t-il du suspense dans chaque vignette?	___	___
17- As-tu placé le décor exact?	___	___
18- Penses-tu que le lecteur sera intéressé à lire ton histoire?	___	___
19- Y a-t-il beaucoup d'éléments comiques dans ton histoire?	___	___
20- As-tu bien choisi les couleurs?	___	___
21- Ton histoire est-elle complète?	___	___

Objectivation d'une création

	6-9 ans Oui	Non
1. As-tu écrit le titre de ton histoire?........	____	____
2. As-tu bien commencé ton histoire?...........	____	____
3. Le tour des ballons est-il assez grand pour placer toutes les paroles?............	____	____
4. As-tu bien placé les ballons dans la vignette?..................................	____	____
5. L'espace entre les vignettes est-il bien fait?	____	____
6. Les paroles et les images sont-elles placées en ordre?	____	____

	Oui	Non
7. As-tu fait attention à l'appendice de chaque ballon?	___	___
8. As-tu placé des récitatifs?	___	___
9. Penses-tu qu'on peut bien lire les paroles que tu as écrites?	___	___
10. Le dessin est-il bien tracé?	___	___
11. As-tu écrit des bruits?	___	___
12. Y a-t-il des mots comiques dans ton histoire	___	___
13. As-tu dessiné des choses qui feront rire ton ami(e)?	___	___
14. As-tu bien colorié ton dessin?	___	___

	Oui	Non
15. Ton histoire est-elle finie?	____	____
16. Feras-tu lire ton histoire à un(e) ami(e)?	____	____

L'objectivation

L'item "objectivation" figurant sur les fiches d'activités en communication orale et/ou écrite peut commander une précision pour assurer une meilleure réussite à la démarche pédagogique.

L'objectivation peut inclure les actions: observer, analyser, comprendre et distinguer dans le choix et l'organisation des éléments linguistiques.

Ce peut être la capacité de réfléchir sur le type de discours produit (informatif, expressif, incitatif et ludique) et d'améliorer sa performance à communiquer.

C'est aussi prendre un certain recul par rapport à un objet, à une situation, à un comportement pour mieux en faire l'examen critique, c'est-à-dire pour les analyser et les évaluer, et de là, éventuellement, en tirer des renseignements ou modifier ses actions pour ainsi améliorer le résultat.

L'objectivation de la communication peut consister à évaluer si les informations importantes sont présentes dans la Bande dessinée, à aider les enfants à rendre leur texte clair et à comparer les différents textes.

En LANGUE, l'objectivation consiste aussi à s'arrêter et à prendre du recul par rapport à la réception d'un discours oral ou écrit ou par rapport à la production d'un discours oral ou écrit.

Cette OBJECTIVATION amène l'individu:

- à arrêter ou à poursuivre l'action entreprise,
- à modifier ou rejeter ou garder la forme et/ou le contenu de ce qu'il a produit comme discours,
- à tirer des connaissances qu'il pourra utiliser dans l'immédiat ou le futur,
- à se mettre à la recherche d'informations ou de connaissances qu'il n'avait pas,
- à utiliser des connaissances acquises.

L'OBJECTIVATION peut se traduire en une ANALYSE EVALUATIVE de ce qu'on est en train de faire ou de ce qu'on fait pour en tirer quelque chose de nouveau ou pour modifier divers éléments créant un obstacle à la compréhension.

En LANGUE ECRITE, au cours ou à la suite d'une production écrite, nous pouvons la définir comme un processus par lequel l'enfant se distancie de son texte pour voir s'il répond bien à son intention de communication et s'il est en adéquation avec les différents facteurs qui jouent un rôle dans la situation de communication dans laquelle il baigne.

Cette OBJECTIVATION amène l'enfant :

- à modifier des éléments de son texte (forme ou/et contenu),

- à en dégager des règles de communication pour assurer une meilleure communication à des lecteurs

- à juger de la pertinence d'écrire en regard des autres modes de communication

- à se mettre à la recherche

- à réclamer des connaissances qu'il n'a pas.

A. Les critères	B. Le(s) sujet(s) 1	2	3	4	5	6
1. Ballon						
1.1 Ondulé						
1.2 Zigzagué						
1.3 Denté						
1.4 Zéro						
1.5 Glacial						
1.6 Personnel						
2. Lettrage						
2.1 Taille						
2.1.1 Grosse						
2.1.2 Moyenne						
2.1.3 Petite						
2.2 Forme						
2.2.1 Tremblée						
2.2.2 Déformée						
2.2.3 Déchiquetée						
2.2.4 Ondulée						
2.2.5 Régulière						
2.3 Epaisseur						
2.3.1 Mince						
2.3.2 Large						
3. Mouvement						
3.1 Gauche à droite						
3.2 Droite à gauche						
3.3 Suspendu "en plein vol"						
3.4 Fixé						
3.5 Sillages						
3.6 Hachures						
3.7 Serpentins						
3.8 Traits disposés en arc de cercle						
4. Mimique						
4.1 Gestes						
4.2 Attitudes						
4.3 Physionomie						

Utilisation de la grille d'évaluation du Message non-verbal (forme)

Les critères énumérés trouvent leur signification dans le document de "la technique" joint au projet. Ils paraissent ici à titre de suggestion à un enseignant qui désire évaluer l'apprentissage fait par l'enfant dans la réalisation personnelle ou collective de bandes dessinées en classe.

L'enseignant peut choisir les critères qui conviennent à son groupe selon l'exploitation réalisée avec ses élèves et bâtir sa propre grille. Celle-ci peut être côtée par l'enseignant seul, l'enseignant avec l'élève, l'élève seul. Il convient de déterminer avec les élèves le but de l'utilisation de cette grille et voir qui est en mesure de s'en servir avec une plus grande efficacité et comment l'utiliser vite et bien.

Nous avons pensé de comptabiliser les fréquences de chaque item présent dans la bande des six premiers créateurs et ce, à intervalles réguliers du point de départ au point d'achèvement de l'expérimentation si l'enseignant le juge à propos.

Cet instrument se veut aussi utile pour l'élève que pour l'enseignant, ce qui veut dire qu'il est susceptible d'être critiqué et modifié selon le cas, utilisé d'une façon progressive et continue dans un circuit de communication impliquant émetteurs et récepteurs. Les lecteurs seront invités à fournir un feed-back sur la bande reçue soit à l'oral soit à l'écrit.

S'il le fait par écrit, il choisira soit d'utiliser la même grille que le locuteur ou/et l'enseignant soit inventer son propre outil de transmission de commentaires.

Si les lecteurs demeurent éloignés, il serait bon de prévoir une rencontre-échange entre les groupes concernés au moins une fois/année selon le désir des intéressés.

DEFINITION DES VARIABLES (Message non verbal)

1. Le ballon se présente sous la forme d'un espace encadré porteur de texte (parfois d'icones) lié à l'émetteur de la "parole" ou de la "pensée".

Au cours de la lecture d'une Bande dessinée, on est amené à déchiffrer différents types de ballons correspondant pour chacun d'eux à des emplois codifiés qui relèvent de l'expression personnelle de l'auteur.

Outre les ballons classiques (arrondis ou rectangulaires) on distingue les ballons

1.1 Ondulé: parole signifiant une douce impression, la paix, le calme, la surprise, la joie.

1.2 Zigzagué: parole transmise par un appareil électrique (téléphone, radio ...)

1.3 Denté: parole jaillissant d'un coup, marque l'insistance, l'intensité des sentiments (rage, agressivité ...)

1.4 Zéro: parole faisant éclater le contour du ballon, exprimant l'intensité sonore, le hurlement, une explosion.

1.5 Glacial: parole exprimant une chute de colère.

1.6 Personnel: parole exprimée par l'auteur n'ayant pas de signification prédéterminée.

2. Le lettrage est la mise en forme du langage écrit.

2.1 Taille: la grandeur ou la grosseur des lettres varie selon l'intensité de la voix, la gradation d'effets de la voix.

2.2 Forme: les lettres tremblées déformées, déchiquetées, disposées selon des lignes ondoyantes ou irrégulières peuvent signifier les nuances de l'intonation selon le vécu.

2.3 Epaisseur: la lettre mince correspond à ce qui se vit d'ordinaire, aux paroles prononcées sur un même ton. La lettre large peut marquer l'insistance sur un mot, un groupe de mots ... traduire les fortes émotions des personnages.

3. Le mouvement

3.1 De gauche à droite (travelling latéral); il consiste à faire déplacer les personnages ou les objets dans le sens de la largeur de la vignette (symboliser par ⟶)

3.2 De droite à gauche, il peut signifier un retour, une fuite, (symboliser par ⟵)

3.3 Suspendu "en plein vol", il peut déterminer le point stratégique de la scène (symboliser ↗ ou ↘)

3.4 Fixé à un endroit fixe dans la case (centre), il peut attirer l'attention sur un personnage ou un objet du gag.

3.5 Sillage: trace que laisse derrière lui un corps en mouvement.

Hachures: traits parallèles ou croisés qui marquent les demi-teintes, les ombres d'un dessin.

Serpentin: courbe qui décrit le mouvement autour d'un axe.

Traits disposés en arc de cercle figurent la vitesse, les impacts, les chocs.

4. Mimique

4.1 Gestes: le mouvement est signifié par les articulations anatomiques des personnages: bras, jambes, pattes.

Ex: coup de poing, salut de la main, montrer le pouce, bras levés.

4.2 Attitudes: elles traduisent les différentes manières que prend le corps des personnages dans l'action.

Ex: hanchée, cambrée, gracieuse, agenouillée, assise, debout, accroupie ...

4.3 Physionomies: les différents airs du visage expriment les sentiments des personnages

Ex: (• •)	≡	yeux ouverts
(· (·	≡	regard à droite
·) ·)	≡	regard à gauche
(∘ ∘)	≡	yeux surpris

Grille d'évaluation du Message verbal

A. Les critères	B. Le(s) sujet(s) 1	2	3	4	5	6	...
1. Récitatif							
a) précise le temps							
b) précise le lieu							
c) précise le temps et le lieu							
d) informe sur les personnages							
e) informe sur les objets							
f) informe sur les lieux							
2. Ballon							
a) Parlé							
b) Pensé							
c) Interjections							
d) Onomatopées							
e) Idéogramme							
f) Proposition verbale							
g) Proposition nominale							
h) Proposition exclamative							
i) Proposition interrogative							
j) Proposition négative							
k) Proposition impérative							
l) Proposition affirmative							
m) Proposition simple							
n) Proposition complexe							
o) Proposition elliptique							

A. Les critères

3. Onomatopées

a) Syntagmes exprimant un contact entre les personnages

b) Lettres nerveuses parcourant les images

c) Lettres traduisant des bruits statiques, figés

d) Paradigmes radoteurs

e) Monosyllabiques

1) Bruits "secs"

2) Bruits "mats"

3) Bruits "flasques"

4) Bruits "cristallins"

f) Polysyllabiques

g) Cris réels

Cris fantaisistes

h) Chocs réels

Chocs fantaisistes

i) Coups réels

Coups fantaisistes

4. Vocabulaire

a) Verbes précis

b) Noms familiers

c) Adjectifs appropriés

d) Adverbes communs

e) Mots nouveaux

B. Le(s) sujet(s)

1	2	3	4	5	6	...

A. Les critères	B. Le(s) sujet(s)						
5. Structure narrative	1	2	3	4	5	6	...
a) Titre (incitatif)							
b) Introduction pertinente							
c) Conclusion pertinente							
d) Disposition logique des ballons							
e) Orientation adéquate de l'appendice							
f) Déroulement logique et chronologique des ballons							
g) Relation image/texte (contrepoint)							
h) Eléments de redondance inutile							

Utilisation de la grille d'évaluation du Message verbal

Cette grille s'avère un instrument pratique pour l'enseignant désirant connaître précisément, dans un laps de temps donné, la performance des élèves qui s'intéressent à la Bande dessinée.

L'enseignant est libre de traiter les informations, de les utiliser à bon escient selon la clientèle visée et les objectifs du Nouveau Programme de Français. Il peut organiser ses observations sur six sujets ou élargir l'échantillon s'il veut vérifier avec plus d'ampleur une quelconque hypothèse.

S'il choisit cette grille, nous lui suggérons de comptabiliser les fréquences d'apparition de chaque item pour chaque bande créée par l'enfant en vue d'analyser plus facilement les données et d'interpréter les résultats avec une certaine rigueur. Il est souhaitable que cet instrument d'évaluation soit utilisé de façon progressive et continue pour faciliter la détermination des facteurs pouvant influencer les écarts entre les diverses productions, le prétest et le postest également.

PROPOSITIONS

Relativement à l'état affectif du sujet parlant, les propositions se divisent en propositions *énonciatives* et propositions *affectives*.

1. La proposition énonciative exprime sans tension affective un fait positif ou négatif; elle est purement intellectuelle: *La lumière se propage en ligne droite. - La nature ne fait pas de sauts.*

2. La proposition *affective* présente en la colorant d'une nuance émotive l'expression d'un fait:

a) *Exclamative,* elle traduit, avec la force d'un cri, la joie, la douleur, l'admiration, la surprise, l'indignation, la pitié, la crainte, l'ironie, ou quelque autre sentiment du sujet parlant: *Que je suis content! - Combien je souffre! - Que la plaisanterie est de mauvaise grâce!* (Mol., Mis., I, 1.)

Comme la proposition *interrogative* suppose généralement une certaine tension affective du sujet parlant, elle peut être rangée aussi parmi les propositions affectives. D'ailleurs la forme exclamative a une valeur fort peu différente de la forme interrogative dans des phrases au conditionnel, au subjonctif, à l'infinitif, où l'on exprime une hypothèse que l'on repousse avec indignation, ou un fait qu'on envisage avec étonnement: *Quoi! je mettrais, dit-il, un tel chanteur en soupe!*)La F., F., III, 12.) *Moi, Seigneur, que je fuie!* (Rac., Mithrid., V, 5.) *Un pâtre ainsi parler!* (La F., F., X, 15.)

b) *Optative,* elle exprime un souhait, un désir; elle n'est, en somme, qu'une variété de la proposition exclamative: *Que Dieu vous entende! - Dieu veuille préserver maint et maint financier!* (La F., F., XII, 3.)

c) *Impérative,* elle exprime un ordre, un conseil, une prière; elle n'est souvent, elle aussi, qu'une variété de la proposition exclamative: *Partez! Fuyez le vice. - N'oubliez pas les malheureux.*

Grevisse, Le Bon Usage, 10e éd., Duculot, 1975, p. 140, no 176.

LA PROPOSITION ELLIPTIQUE

Une proposition peut être complète ou incomplète. Une proposition est complète lorsque tous les éléments de la pensée qu'elle exprime sont énoncés.

Une proposition est incomplète ou elliptique lorsque l'usage, ou le style, ou la syntaxe affective (voir § 172, Rem. I), font que l'on n'exprime pas un ou plusieurs mots que l'esprit doit suppléer: il y a alors ellipse du mot ou des mots que l'esprit doit suppléer.[1]

(172, Rem. I)

Le plus souvent la proposition comprend plusieurs mots, mais elle peut parfois ne présenter qu'un seul mot, tout en manifestant cependant (avec l'aide du geste, de l'intonation, du jeu de la physionomie, etc.) une pensée complète: Sortez! Partir? Sauvé!

Il y a, en effet, un rapport entre l'expression grammaticale de la proposition et l'expressivité (tension émotionnelle quelconque): si, dans la formule "expression grammaticale - expressivité = I", on fait tendre l'expressivité vers zéro, l'expression grammaticale tend vers l'entier, c'est-à-dire que la structure de la proposition tend vers la parfaite régularité selon les lois de l'analyse. Mais plus on fait croître l'expressivité, plus l'expression grammaticale se libère de la régularité: à la limite, cette expression grammaticale se réduit à la simple interjection.

I. L'ellipse est donc l'omission d'un ou de plusieurs mots que requerrait la régularité de la construction grammaticale et que l'on considère comme faciles à suppléer.

Dans un sens plus restreint, on appelle proposition elliptique celle dont le verbe n'est pas exprimé; en raccourcissant l'expression, elle traduit la pensée avec une spontanéité, une vivacité ou une énergie particulières.

Quand la phrase est composée d'un sujet et d'un complément prédicatif, sans verbe réel, les linguistes l'appellent phrase nominale (par opposition à la phrase verbale, comprenant un verbe réel): Bienheureux les pauvres en esprit! - Délicieux, vos gâteaux! - Finies les vacances.

Grevisse, Le Bon Usage, p. 181. No. 228

UN SIGNE AUX FONCTIONS MULTIPLES: LES TROIS POINTS DE SUSPENSION

Les trois points de suspension correspondent à trois types d'emplois très différents.

1. Employés comme simples signes typographiques, ils indiquent:

a) *L'interruption d'une réplique par un interlocuteur:*

"Je vous avoue que je ne parviens pas à concevoir la foi autrement qu'intuitive et aveugle. Quand elle prétend s'appuyer sur la raison ...

Croyez-vous donc encore que la science et la philosophie nient le surnaturel?"

Roger Martin Du Gard, Les Thibault, VI-14.

b) *Une coupure dans une citation: dans ce cas, ils sont ordinairement encadrés de crochets* [...]

2. Employés comme signes chargés d'affectivité, ils indiquent, au sein d'un énoncé, des interruptions aux significations variées.

a) *Ils marquent la réticence, l'hésitation à nommer:*

"Puis, sur un ton réticent, il ajouta: "Aussitôt après la scène avec ..."

Roger Martin Du Gard, Les Thibault.

b) *Ils soulignent le trouble affectif, la confusion des idées, ou simplement le décousu de la conversation ou du monologue intérieur:*

" - Ah! la jolie ... jolie ... et bonne ... et brave ... et charmante fille! ... Elle avait des yeux ... des yeux bleus ... transparents ... clairs ... comme je n'en ai jamais vu de pareils ... jamais!"

Maupassant, Mademoiselle Perle.

"Dans son cerveau fatigué, des embryons de pensées tentaient de prendre consistance:
" ... J'ai répété ça souvent. Et, devant ce cadavre-ci, je ne sais plus ... La conception du néant s'impose à moi, elle me semble presque légitime ... Au fond, la mort seule existe: elle réfute tout, elle dépasse tout ... absurdement!"

Roger Martin Du Gard, Les Thibault.

3. Employés comme signes chargés d'expressivité:

a) *Ils mettent en relief, au sein d'une phrase, le caractère insolite de l'emploi d'un terme:*

"Quand je rêve et invente sans retour, ne suis-je pas ... la nature?"

P. Valéry, Variété II.

b) *Ils jouent le rôle d'un "point d'orgue" en renforçant un autre signe de ponctuation (point, point d'interrogation, point d'exclamation).*

L'auteur peut ainsi souligner la durée d'un état, d'une action, ou bien encore la résonance d'une impression, l'importance d'une réflexion, etc.

"Madame Defrance descendit dans ces jardins où l'attendait son fiancé: il lui tendait la main pour l'aider à franchir les fossés, et le bras levé de la jeune femme faisait, avec son corps mince et tendu, comme une ligne de pureté ..."

Alain-Fournier, Miracles.

"Mais quels effets intellectuels nous faisait en ce temps la révélation des moindres écrits de Mallarmé, et quels effets moraux!..."

P. Valéry, Variété II.

"S'il n'était pas mort?... Seul peut-être le temps a prise sur l'Etre invisible et redoutable..."

Maupassant, Le Horla.

Léonard Lucien, Savoir rédiger, T 1, livre d'étude, Bordas, 1978, ch. II, p. 312-314.

L'INTERJECTION

1.- Définition

L'interjection est une sorte de cri qu'on jette dans le discours pour exprimer un mouvement de l'âme, un état de pensée, un ordre, un avertissement, un appel: AH! *que de bruit!* — GARE! HOLA! PST!

Les interjections sont généralement brèves et se réduisent souvent à une seule syllabe. Ordinairement elles sont, dans l'écriture, suivies du point d'exclamation.

Une locution interjective est une réunion de mots équivalant à une interjection: *Hé quoi! Eh bien! Fi donc! Fouette cocher!*

2.- Forme

Au point de vue de la forme, les interjections sont fort variées; ce sont:

1° De simples cris ou des onomatopées. Ces interjections sont formées, soit d'une ou de plusieurs voyelles combinées ou non avec une aspiration, soit de voyelles combinées avec une consonne, soit encore de simples consonnes: *Ah! Eh! Hom! Euh! Heu! Hue! Ohé! Ouais! Ouf! Bah! Fi! Pouah! Chut! Holà! St! Pst!*

A cette catégorie d'interjections peuvent se rattacher les imitations des cris d'animaux et les notations plus ou moins exactes de certains bruits déterminés: *Cocorico! Meuh! Crac! Paf! Boum! Patatras! Rataplan!*

2° Des noms, employés seuls, ou accompagnés d'une épithète ou d'un déterminatif, ou dépendant d'une préposition: *Attention! Courage! Ciel! Dame! Horreur! Juste ciel! Bonté divine! Ma parole! Ma foi! Par exemple! Au temps!*

3º Des adjectifs employés seuls ou accompagnés d'un adverbe: *Bon! Chic! Mince! Ferme! Bravo! Tout doux! Tout beau!*

4º Des adverbes ou des locutions adverbiales: *Bien! Comment! Doucement! Eh bien! Or çà! En avant!*

5º Des formes verbales, et notamment des impératifs: *Allons! Allez! Gare! Halte! Tiens! Suffit! Vois-tu! Dis donc! Va!*

6º Des phrases entières: *Fouette cocher! Va comme je te pousse! Vogue la galère!*

LISTE DES PRINCIPALES INTERJECTIONS

Adieu
Ah!
Ahi!
Aïe!
Allô!
Bah!
Baste!
Bernique! (fam.)
Bravo!
Çà!
Chiche!
Chut!
Crac!
Dia!
Eh!
Euh!
Fi!
Fichtre!
Foin! (vieilli)
Gare!
Ha!
Haïe!
Hardi!
Hé!
Hein!
Hélas!
Hem!
Hep!
Ho!
Holà!
Hon!
Hosanna!
Hourra!
Hue!
Hum!
Là!
Las! (vieux)
Motus!
O!
Oh!
Ohé!
Ouais!
Ouf!
Ouiche! (famil.)
Ouste! (id.)
Paf!
Pan!
Patatras!
Pif!
Pouaf!
Pst!
Quoi!
Saperlipopette!
Saperlotte!
Sapristi!
Sus!
Tarare! (vieux)
Vivat!
Zest!
Sut! (très fam.)

LISTE DES PRINCIPALES LOCUTIONS INTERJECTIVES

Ah! çà	Grand Dieu!	Là! là!	Oui-da!
A la bonne heure!	Hé bien!	Ma foi!	Par exemple!
Bonté divine!	Hé quoi!	Mille bombes!	Quoi donc!
Eh bien!	Ho! ho!	Mon Dieu!	Ta ta ta!
Eh quoi!	Jour de Dieu!	Or çà!	Tout beau!
Fi donc!	Juste ciel!	Or sus!	Tout doux!

3.- Valeur sémantique et emploi des interjections

Il y a, parmi les expressions interjectives, des mots et des locutions qui ont été détournés de leur sens originel ou dont on ne perçoit plus, dans l'usage, la valeur primitive: *Aïe!* est venu de l'ancien nom *aïue* signifiant *aide*. — *Hélas!* est composé de *hé!* et de *las* (= malheureux); autrefois *las* pouvait s'employer seul et varier en genre: LAS! *que sais-je?* (Mol., *Tart.* V, I.) — *Peste* est l'abréviation d'une imprécation comme "que la peste t'étouffe!" Etc.

La langue populaire est féconde en interjections plus ou moins pittoresques et plus ou moins triviales, qui se renouvellent d'époque en époque, selon les caprices d'une certaine mode: *A la gare! Bath! Mince! Mon oeil! Tu parles! Flûte! Sans blague!*

Parallèlement aux interjections, on peut considérer certaines formations expressives évoquant, dans les bandes dessinées ou dans les journaux illustrés pour enfants, des bruits, des mouvements, des attitudes, des émotions, etc.: *plouf, scratch, cling, vroum, baoum*, etc.

D'une manière générale, la valeur sémantique des interjections dépend moins des phonèmes qui les constituent que du ton et de l'accent qu'on leur donne, des jeux de physionomie, des gestes, des attitudes, etc., qui les accompagnent.

1. Ah! peut marquer, suivant le cas, la joie, la douleur, l'admiration, l'amour, la colère, la crainte, la surprise, etc.: AH! *que je suis aise de vous voir!* — AH! *que cela est beau!*

Parfois il sert simplement à donner à l'expression plus de vivacité; il peut se redoubler pour exprimer plus fortement la surprise ou l'ironie: AH! *madame, gardez-vous de le croire!* — AH! AH! *vous arrivez enfin.*

2. Aïe! et Ahi! marquent tous deux la douleur. *Aïe!* exprime plus spécialement une douleur physique légère et soudaine. *Ahi!* est surtout en usage dans la comédie

3. Bah! marque l'étonnement, le doute, la négation, l'insouciance: BAH! *cela n'est pas possible.*

4. Baste! indique qu'on attache peu d'importance à une chose: *il dit cela:* BASTE! *il n'en fera rien.*

5. Çà ! interjection, doit être distingué de *çà*, adverbe de lieu (dans *çà et là*) et de *çà*, pronom démonstratif. L'interjection *çà!* (ou *or çà!* combinaison souvent prononcée ou écrite *o çà!* ou *ho çà!* au XVIIe siècle) s'emploie pour interpeller, pour exciter, pour convier à faire quelque chose.

Oh! çà et *ah! çà* exprime l'étonnement ou quelque émotion subite: OH! ÇA, *par exemple!* — AH! ÇA, *pour qui me prenez-vous?*

6. Chiche! s'emploie, dans la langue familière, pour exprimer un défi lancé ou accepté: *Tu n'oserais jamais.* — CHICHE! (Petit Robert.) — CHICHE *qu'à nous deux nous mangeons tout le plat!* — *En venant, j'ai trouvé! Une idée! Une idée!* — CHICHE! *que je devine, dit Orlaville* (G. Conchon, *L'Etat sauvage*, p. 145). — CHICHE! *dit Olivier* (R. Sabatier, *Trois sucettes à la menthe*, p. 199).

7. Eh! Eh bien! indiquent l'admiration, la surprise: EH! *qui aurait pu croire cela?* EH BIEN, *que faites-vous donc?*

8. Ha! exprime la surprise ou le soulagement: HA! *vous voilà!* HA! HA!

9. Hé! s'emploie familièrement pour appeler: HE! *l'ami!* HE! *viens ici.*

Il se répète parfois pour marquer approbation, adhésion: HE, HE, *pourquoi pas?*

10. Hein ne se dit que dans le discours familier. Tantôt il accompagne une interrogation, ou une phrase qui exprime l'étonnement, tantôt il s'emploie seul pour inviter l'interlocuteur à répéter une chose qu'on n'a pas entendue clairement.

11. Hem sert à appeler ou à interroger: HEM, HEM, *venez ici.*

Hem et *hom* peuvent marquer le doute, la défiance: HOM! *il est encore bien jeune.*

12. Hep! s'emploie, dans la langue familière, pour appeler.

13. Ho! s'emploie soit pour appeler, soit pour témoigner de l'étonnement ou de l'indignation: HO! *venez un peu ici.* — HO! *quel coup!*

Quand *ho!* marque l'étonnement ou l'indignation, il se confond quelquefois avec *oh!:* HO! HO! (ou OH! OH!) *vous le prenez bien haut!*

14. Hon marque le mécontentement.

15. Motus! se dit familièrement pour "ne dites mot".

16. Ô exprime l'admiration, la joie, la douleur, la crainte, etc.

17. Oh! marque la surprise. Il exprime aussi une interpellation soudaine ou un élan de l'âme vivement émue.

18. Ouais! se dit familièrement pour exprimer la surprise, l'ironie, le scepticisme.

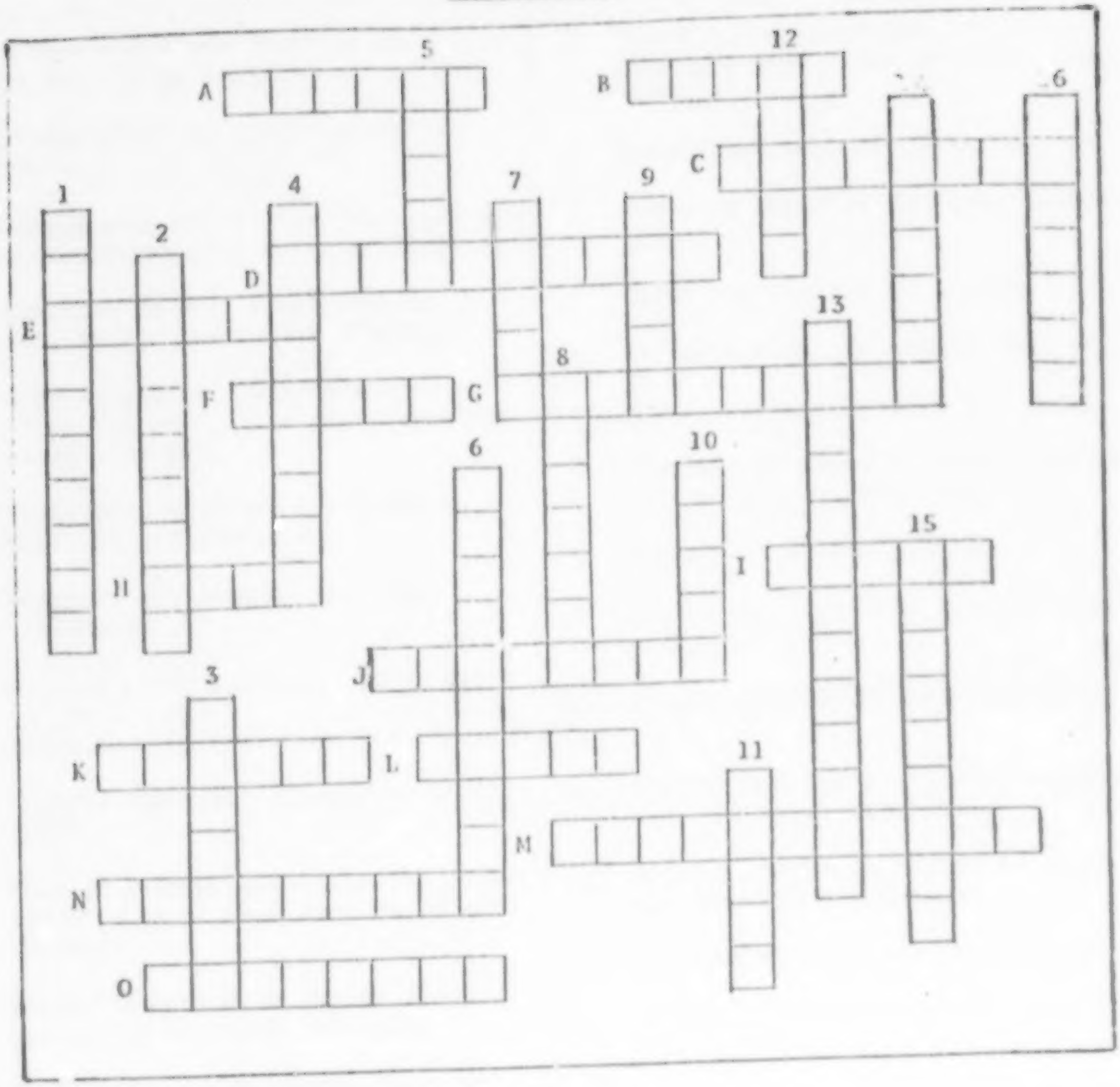
19. Ouf! marque la fatigue ou, plus souvent, la satisfaction d'être délivré d'un fardeau, d'un ennui, etc.

20. Ouiche! marque familièrement l'incrédulité, l'ironie.

Grevisse, idem, p. 1110, nos 987-994.

3.6

MOTS CROISES



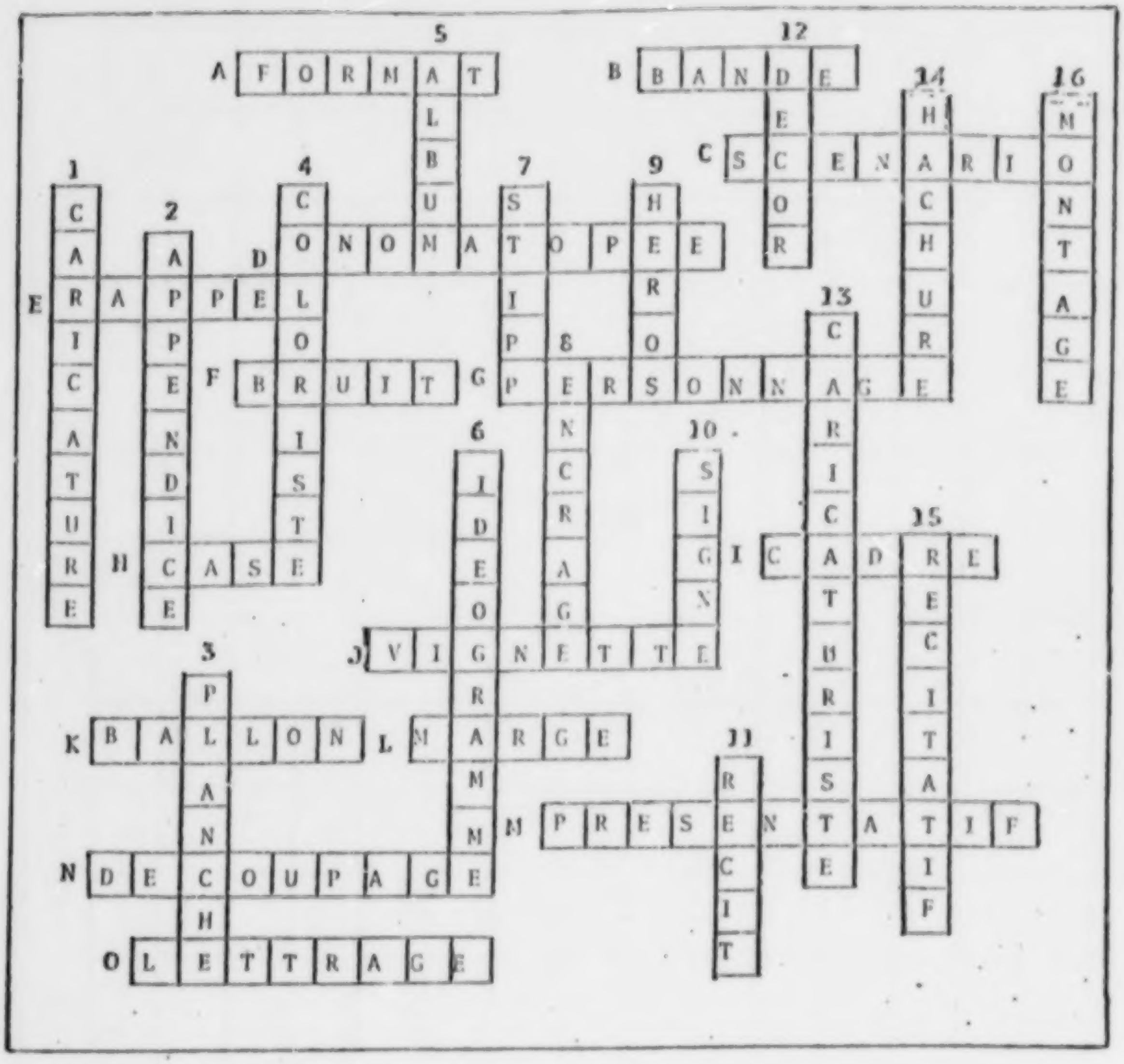
Consignes:

1. Les lettres représentent les mots placés à l'horizontale.
2. Les nombres représentent les mots placés à la verticale.
3. A l'aide des informations données, trouve les mots qui conviennent et inscris-les dans les bonnes cases.

MOTS CROISES

A L'HORIZONTALE	A LA VERTICALE
A. Dimensions d'une vignette en hauteur et en largeur.	1. Tracé qui exagère les traits des personnages pour créer un effet comique, étrange...
B. Séries d'images qui composent le récit.	2. Pointe qui relie le texte aux personnages
C. Déroulement écrit d'une histoire dessinée déterminant texte et image.	3. Une page complète dessinée avec des cases.
D. Création de mots exprimant les sentiments, les bruits d'objets...	4. Celui qui réalise la couleur.
E. Représentation, au beau milieu d'une histoire, d'un fait qui s'est passé plus tôt.	5. Histoire dessinée réunie dans un tout.
F. Vibrations diverses exprimées en écriture alphabétique.	6. Dessin correspondant à une idée.
G. Personne qui joue un rôle dans l'histoire.	7. Ensemble de trois à quatre vignettes qui forment une séquence.
H. Surface portant l'image et le texte.	8. Refaire le dessin à l'encre.
I. Trait noir qui entoure une case.	9. Personnage important dans une bande dessinée.
J. Surface contenant l'image et le texte.	10. Elément qui représente une chose.
K. Réserve blanche contenant les paroles d'un personnage dans une bande dessinée.	11. Autre nom donné à l'histoire racontée dans une bande dessinée.
L. Espace blanc laissé autour des vignettes d'une bande dessinée.	12. Représentation des lieux où vivent et agissent les personnages.
M. Texte qui se situe normalement en haut de la case et qui présente le temps ou l'espace de l'action.	13. Personne qui réalise des caricatures.
N. Division du scénario qui permet de déterminer le contenu des cases et des planches.	14. Action de représenter les ombres d'un dessin.
O. Action d'arranger les lettres dans le récit.	15. Texte encadré qui n'est pas lié à un émetteur et situe le temps et l'espace de l'action.
	16. Agencement des images sur la planche selon l'ordre logique et chronologique.

MOTS CROISES



Consignes:

1. Les lettres représentent les mots placés à l'horizontale.
2. Les nombres représentent les mots placés à la verticale.
3. A l'aide des informations données, trouve les mots qui conviennent et inscris-les dans les bonnes cases.

Tableau-synthèse

Titre de l'album:														
Case ou planche	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
Cadres														
Dessin														
Plans														
Personnages														
Message														
Ponctuation														
Ballons														
Appendices														
Récitatifs														
Onomatopées														
Idéogrammes														
Lettrage														
Comique														
Sujet traité														
Type de discours														

Informations nécessaires au tableau-synthèse

Cadres: ——→ présents ou absents; réguliers ou irréguliers; variables ou invariables.

Dessin: ——→ simple ou complexe; riche ou pauvre.

Plans: ——→ très gros plan, gros plan, plan d'ensemble, plan américain, plan rapproché, plan moyen.

Personnages: ——→ 1) héros ou anti-héros; amis ou ennemis, principal ou secondaires
2) adultes, enfants, animaux, objets.

Message: ——→ court ou long
alphabétique (linguistique) ou idéogrammique (para-linguistique).

Ponctuation: ——→ exclamation ou interrogation ou suspension, interrogation + exclamation, exclamation + suspension ...

Ballons: ——→ présents ou absents; réguliers ou irréguliers; paroles ou pensées, ondulés, ovales, rectangulaires, zéro, colorés ou non-colorés.

Appendices: ——→ flèche, bulles, zigzag.

Récitatifs: ——→ présents ou absents, encadrés ou non encadrés, colorés ou non-colorés.

Onomatopées: ——→ cris, colère, peur, joie, surprise, bruit, bruits secs, bruits mats, bruits flasques, bruits cristallins.

Idéogrammes: ——→ choc violent, impact, éclatements lumineux, vitesse, angoisse, gêne, indécision, colère, douleur ...

Lettrage: ——→ minuscules ou majuscules, caractères gras, sinueux, italique ou cursive, ...

Comique: ——→ gestes, mots, situation ...

Sujet traité ou thème: → 1) réel, fictif, historique, fantaisiste, humoristique, aventurier
2) connu ou inconnu.

Type de discours: ——→ informatif, ludique, incitatif, expressif, poétique.

R.A.E.: Pour une didactique de l'expression et de la communication à l'élémentaire par la bande dessinée.

INITIATION AUX ONOMATOPEES

1er CYCLE DE L'ELEMENTAIRE

Université de Sherbrooke
Février 1979

Lina Thériault

JEUX D'IMITATION

Les bruits de la rue:

chchch: machine à vapeur.
panpan: marteau.
rrr: moteur en marche.
tictactictac: horloge.
ssss: scierie.
pin pon pin: pompier.

Les cris des petits métiers actuels, anciens, français, étrangers:

Vitrier, marchand de journaux, rémouleur, charbon, marrons, rempailleurs, pâtissier.

On en trouve dans:

- l'Anthologie des chants populaires français, de J. Canteloube, Ed. Durand,
- les livres de Mlle Ravizé,
- les Chansons de métiers, de P. Olivier, Ed. Fasquelle.

Le refrain du petit ébéniste:

C'est le marteau qui recommence: Poum (6 fois)
Puis la maillotte entre en danse: Pam (6 fois)
Le rabot et la varlope: virou, virou, vlope (bis)
Glissent en sifflant
Et la scie montre les dents: Rran!

Jeux des bruits

Des bruits qui tapent (poings fermés, taper dans l'air).
Des bruits qui craquent (doigts écartés).
Des bruits qui cognent (poings: taper en face).

Des bruits qui sonnent (limiter la cloche).
Des bruits qui tombent et qui retombent, A°c.
A°c: Laissez-les tomber pour qu'on entende bien le silence marcher rapide, très doux: étendre le silence avec les mains.

Le bourdon dit à la sonnette: "tais-toi donc méchante clochette".
La clochette lui répond: elle fait ding dong.
La cloche fait ding dong, le bourdon dong dong (sons de plus en plus graves) et la sonnette dring, dring...
Refaire en sens inverse de plus en plus vite.

JEUX DES ONOMATOPEES

Avec petits accessoires, masques, etc.

Trois beaux poussins faisaient du piquetage.
Leur bec pointu piquetait le feuillage (imiter le bec avec les doigts).
Minou passa: miaou!, gronda: gr, gr, gr, souffla: fl, fl, fl.
Tout s'envola! (mains, les bras en l'air).

Quand le texte est su, un enfant dit la poésie et les autres font les bruits.

Cris des oiseaux:

Un enfant pousse un cri d'appel.
Un autre pousse la réponse.

alouette des champs
appel: pipil réponse: piou piou pipiou

alouette des bois
appel: bedouli (bis) réponse: lu (4 fois)

mésange
appel: titique (4 fois) réponse: stiti (2 fois)

rouge-gorge
appel: uip (bis) réponse: tiri, tirilit, tiritilit

fauvette à tête noire
appel: tack réponse: clap

pinson

appel: "éteins l'feu" réponse: "éteins l'feu"

caille

appel: "paie tes dettes" réponse: "paie tes dettes"

Cris d'animaux: cot-cot, croucrou, croa, coax (grenouille), tststs (cigale).

JEUX DE GYMNASTIQUE PHONETIQUE

La loterie des objets aux noms inhabituels: avoir un grand disque qui tourne autour d'un axe portant une flèche-aiguille. Les rayons tracés partagent le disque en secteurs où l'on peut attacher, avec des caoutchoucs, différents objets ou leur image (un kaléïdoscope, un éphéméride, des castagnettes, un hélicoptère, un hippopotame, un cacatoès...). La roue tourne et l'on nomme l'objet qui se place près de la flèche et alors on le gagne...

Dire vite ou lentement (la vibration de rythme est intéressante):

- des sons: brbr, grgr, bll ou kla fra cra, bla gla bra, bra gra drap;

- des successions de mots: blanc, bleu, beige - gris pris frit - pelle, buis, arbre, brouette - spectacle, espiègle (Tests Borel-Maisonny);

- des mots plaisants: Raminagrobis, Racapéluludiquédon, extraordinaire;
- des groupes de mots: un beau manteau - un ruban blanc - une grosse grenouille;
- des phrases abracadabrantes: Ton thé t'a t-il ôté la toux?; Les chemises de l'archiduchesse sont-elles sèches ou archi-sèches?; Trois tristes tortues sur trois toits gris; Trois gros rats gris dans trois trous creux; Didon dîna, dit-on, du dos du dodu dindon; Combien ces six saucissons-ci et ces sept saucissons-là Madame sans souci?; Chasseur sachant chasser sans son chien chasse bien; Un bon gros gras bras blanc; Quand un cordier cordant veut recorder sa corde; Croque les ronds radis roses; Quatre coquets coqs croquaient 4 croquantes coquilles; Il était une fois, une marchande de foie, qui

vendait du foie, dans la ville de Foix. Elle me dit ma foi, c'est la dernière fois que je vends du foie dans la ville de Foix; Six gros escargots grelottent et ont la grippe...;

- des formulettes, des comptines françaises ou étrangères:

André Bay: Trésor des comptines. Club des Librairies de France. Comptines de langue française, Collection Seghers.

Cl ROY: 100 comptines, Ed. Jonquières.

R. DESNOS: Am stram gram, "Chantefables", Ed. Hachette.

FRANC-NOHAIN: Jeu des comptines, "Pin Pon d'Or", Ed. A. Colin-Bourrelier.

OUDEN: Comptines et ritournelles, Ed. Semi.

Recueils de formulettes et comptines diffusées par la radio-scolaire (années 1962 à 1967).

Disques de comptines: deux de SOUPAULT et Trente-deux rondes et comptines par Les Petits Ecoliers de Bondy, disques Trianon.

JEUX DE MAITRISE DE LA VOIX

Variations de volume et d'intensité

Exemple: Très fort: chch du train.
Doux: chch de la bouillotte du lavabo.
Variations de volume et d'intensité.
Fort: chch du gros robinet de la cour.
Très doux: jjj des petits robinets.

- Jeu du troupeau qui s'éloigne (composé par les enfants). Les cris deviennent de plus en plus faibles jusqu'à n'être plus qu'un murmure: troupeaux de moutons, vaches, file de chevaux (bruit des sabots), vol de pigeons (claquement d'ailes).

  Arrivée du train, de l'autobus, de l'avion...bruits d'abord murmurés croissant graduellement.

  Passage des soldats, de musiciens (tambours, trompettes), de pompiers: intensité croissante, puis décroissante (ranplan, ranplan plan...).

- Jeu du muet: L'enseignante parle bas en exagérant la mimique, les enfants répètent et imitent et rient des grimaces de l'institutrice, des autres et des leurs (avoir des miroirs). Puis la mimique s'atténue et on lit sur les lèvres.

  Exemple: Couche-toi Nicolas, donne-moi la main Michel.......
  Un enfant peut remplacer l'enseignante.

- Jeu des visites par groupes: Un ou deux enfants meneurs de jeux reçoivent des amis mais dans un groupe le bébé dort, dans l'autre la mémé est malade, dans le troisième le père travaille, dans le quatrième les grands font leurs devoirs... Les conversations doivent se faire à voix basse ou à mi-voix douce et timbrée; gage pour celui qui oublie la règle.

Onomatopées:

Le serpent: sss sss sss avec intensité plus ou moins forte.
le train: ch ch ch ch plus ou moins rapide suivant le rythme du bras.
les bouteilles que l'on débouche avec gestes.
les horloges: tic tac, tic tac avec régularité.
la scie: sssss avec régularité.

Entre deux exercices et pour terminer, un bras étendu, main ouverte, d'un geste large le vent passe et ramasse tout.

LEQUEUX, Paulette. Jeux de Paroles, De l'école maternelle au C.P. et au C.E. Armand Colin/Bourrelier, Paris 1972, 141 p.

Communication écrite: jeu de lecture

Clientèle: 7-11 ans

Objectif	Activité	Objectivation
Amener l'enfant à se familiariser avec le vocabulaire technique, les auteurs, oeuvres et personnages.	Présenter le jeu à l'aide d'un schéma fait au tableau noir.	A quoi servira-t-il?
		Quand sera-t-il disponible?
Développer la compréhension en lecture.	Echanger sur la pertinence de son utilisation.	Qui l'utilisera?
	Construire le jeu	Qui est intéressé à l'essayer?
	- Analyse des étapes	Comment le réaliser?
	- Organisation du matériel	Prévoir ce qui est le plus beau, utile et efficace.
	- Répartition des tâches en vue de la réalisation	Discuter la pertinence des étapes et les rôles à distribuer.
	Déterminer les règles du jeu, la formule de pointage ou expliquer celles qui sont suggérées par l'auteur du jeu.	Déterminer les implications et les analyses.
		Accepter, modifier ou refuser certaines règles et formules de pointage.
	Effectuer un premier essai de son fonctionnement.	Découvrir par essais-erreurs.
		S'organiser en fonction des découvertes réalisées.
		Recevoir et analyser le feed-back des joueurs et du guide.
	Encourager l'utilisation fréquente.	Prévoir les possibilités d'une utilisation constante et efficace.
	Voir à des modifications si nécessaire.	Discuter les suggestions reçues après un certai usage.
	Décider de la version finale du jeu.	Voir à la diffusion selon le désir des réalisateurs.

La roue de fortune

JEU

POUR

LES 7-11 ANS

MATERIEL:

- Roue de fortune portant les nombres 5, 10, 15, 20, 25 sur chaque quadrant colorié de rouge, bleu, jaune, vert.
- Carte de consignes imprimée en rouge, bleu, jaune, vert.
- Carton pour les nombres, indices des quadrants et flèche indicatrice.
- Attache-feuilles, tête ronde (Premier-Grip ou Bildemup).
- Feuilles de pointage et des réponses aux fiches.
- 2 anneaux (métal ou plastique).
- Pied (en bois, si nécessaire.

REGLES DU JEU:

- A déterminer avec les élèves.
- A suggérer:

1. Chaque joueur tourne la roue pour déterminer son point de départ et ne retient que le nombre.
2. A tour de rôle, on tourne la roue. La flèche indique la couleur de la carte à prendre.
3. Le joueur doit répondre correctement à la question avant de calculer le pointage.
4. La partie peut être fixée en 5 tours et plus ou lorsque tel résultat sera atteint.

Cartes de consignes

Rouge <==> Oeuvres

QUESTION: Quel est le titre de l'album réalisé par Jean Roba?

POINTAGE: Ajoute 5

Jaune <==> Personnages

QUESTION: Qui suit toujours Astérix dans sa mission?

POINTAGE: Multiplie par 2 et soustrait 5

Bleu <==> Technique

QUESTION: Choisis a, b, ou c

Celui qui réalise la couleur s'appelle ____________

a) coloriste b) encrage c) caricaturiste

POINTAGE: Soustrait 3 et additionne 10

Vert <==> Auteurs

QUESTION: Qui suis-je?

Je suis le créateur de Snoopy.

CONSTRUCTION DE LA ROUE DE FORTUNE

1. Dessiner 3 cercles dont les diamètres sont:

20 cm	grand cercle (nombres)
15 cm	moyen cercle (items)
5 cm	petit cercle (couleurs)

2. Découper chaque cercle

3. a) Sur le grand cercle, à 2 cm du bord, tracer un cercle de 8 cm de rayon

   b) Diviser ce cercle en quadrants (4 parties égales)

   c) Indiquer sur chaque quadrant la suite de nombres de 5 à 25 compris (au crayon noir)

4. a) Diviser ensuite le moyen cercle en quadrants

   b) A 2 cm du bord, inscrire l'item correspondant à chaque quadrant
   Items: 1) auteurs 2) oeuvres 3) personnages 4) technique

5. a) Diviser également le petit cercle en quadrants

   b) Colorier chaque quadrant d'une couleur différente
   Couleurs: 1) vert 2) rouge 3) jaune 4) bleu

6. Coller le petit cercle sur le moyen en veillant à ce que les chiffres (items et couleurs) correspondent bien (1,1), (2,2), (3,3), (4,4)

7. Perforer légèrement le centre des cercles pour faciliter le passage de l'attache-feuilles

8. Placer le premier anneau entre le grand et le moyen cercles et le deuxième (plus petit) au centre du grand cercle afin de faciliter le mouvement de la roue

9. Tracer une tige terminée d'une flèche, la longueur de la tige dépasse le grand cercle (10 cm à sa partie supérieure et 5 cm à sa partie inférieure)

10. Replier la partie supérieure de la tige de 5 cm pour situer la flèche sur la roue

11. Insérer l'attache-feuilles au centre des cercles et de la tige portant la flèche

12. Si le jeu est fabriqué (en matériau solide) pour la classe, la tige peut être fixée sur un pied solide pour faciliter son usage.

La roue de fortune est prête, à vous de jouer!

Q U I S U I S - JE?

Q U I S U I S - JE?

Q U I S U I S - JE?

QUI SUIS-JE?

QUI SUIS-JE?

QUI SUIS-JE?

QUI SUIS-JE?

QUI SUIS-JE?

QUI SUIS-JE?

Pourquoi dit-on qu'Obélix est gourmand?

Nomme deux personnages qui font ou disent tous deux la même chose dans Tintin.

Qu'est-ce que les Gaulois respectent dans leur village?

En quelle année est
né Jean Roba ?

Comment s'appelle
l'inséparable ami
d'Astérix ?

Qui suis-je?
Je suis la personnalité
mise en valeur par son
action dans l'histoire.

)

Est-ce que Astérix se laisse civiliser par les romains?

)

Qui suit toujours Astérix dans ses missions?

)

Comment s'appelle le fils de Jean Roba?

Contre quel peuple les Gaulois se battent-ils?

Dans Astérix, quel est le nom du grand chef du village?

Quel est l'instrument que Panoramix utilise pour cueillir le gui?

Quel est le nom de l'objet q'Obélix transporte assez souvent sur son dos?

Lequel des personnages suivants ne figure pas dans les Aventures d'Asterix le Gaulois?

a. Panoramix

b. Abraracourcix

c. Astronomix

738.
(14.)

Quel est le nom
du dessinateur des
Aventures d'Asterix?

Qui suis-je?
Je suis le créateur
de Snoopy?

Qui-suis-je
Je suis celui qui
realise la bande
dessinée Natacha?

Je suis l'éditeur
des livres de Tintin
et d'Asterix?

Vrai ou Faux?
L'auteur de la bande
dessinée Peanuts
s'appelle Schultz.

Choisis a., b., ou c.
Les histoires d'Asterix le gaulois sont-elles basées sur:

a. une etude de moeurs

b. un fait historique

c. l'historique d'un personnage connu

741.
(17.)

Comment s'appelle
la personne qui
réalise des caricatures

Qui suis-je?
Je suis un signe
représentant l'idée d'un
sentiment ou même
d'un son

Je suis l'agencement
des images sur la
planche selon l'ordre
logique et chronologique

Qui suis-je?
Drolerie inattendue,
insolite et gratuite.

Comment s'appelle
l'espace blanc
autour d'un récit
ou d'un imprimé?

Qui suis-je?
Signe représentatif
d'une idée.

Qui suis-je?
Dessin qui déforme la personne ou la chose pour créer un effet comique.

Qui suis-je?
Succession horizontale ou verticale d'images sur un sujet précis

Vrai ou faux
Refaire le dessin à l'encre s'appelle l'appendice.

complete

Le ________ consiste à diviser le sujet en plans et en séquences

complete

Lorsque je refais le dessin à l'encre je fais l' ________

Choisis a, b, ou c.

J'entoure une case d'un trait noir

a. cage

b. cadre c. vignette

Qui suis-je?
Surplus de mots ou
d'expressions dans
le texte ou dans l'image

Qui suis-je?
Je suis la pointe qui
relie le texte aux
personnages.

Je suis une page
complète dessinée
avec des cases?

Qui suis-je?
Dessin du texte ou des bruits.

Qui suis-je?
Rappel d'une information mise en évidence dans la case.

Qui suis-je?
Agencement des images selon un ordre logique

Qui suis-je?
Deroulement ecrit de l'histoire incluant le dialogue et les images

Qui suis-je?
Page complète d'une bande dessinée

Qui suis-je?
Bruit ou son émis par un personnage ou un objet matériel

Qui suis-je?
Technique qui renfonce
le contact avec le
lecteur

Qui suis-je?
Je suis le plan
d'une bande des-
sinée comprenant
les dialogues et

les indications
techniques.

Choisis a, b, ou c.
Représentation, au bon milieu d'une histoire, d'un fait qui s'est passé plus tôt :

a. dialogue

b. récit

c. rappel

Qui suis-je ?
Je suis le récit qui se situe normalement dans le temps et qui fait le lien entre les vignettes

Choisis a, b, ou c.
Je suis un tracé exagé-
ré et comique surtout
des personnages:

a. recitatifs

b. caricature

c. album

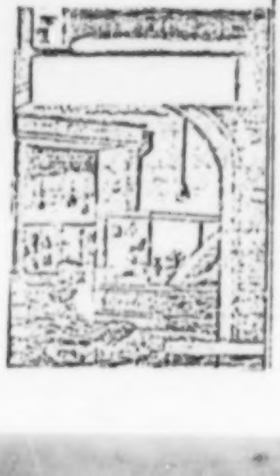
Choisis a, b ou c
Celui qui réalise la
couleur s'appelle:
a) coloriste
b) encrage

Qui suis-je?
Je suis une réserve blanche (de forme arrondie) contenant les paroles d'un personnage (dans une bande dessinée)?

Dans quelles bandes dessi-
nées vois-tu
cette
fille
?

Question
Quelles bandes des-
sinées René Goscinny
réalise-t-il ?

Nomme le titre
de cet album



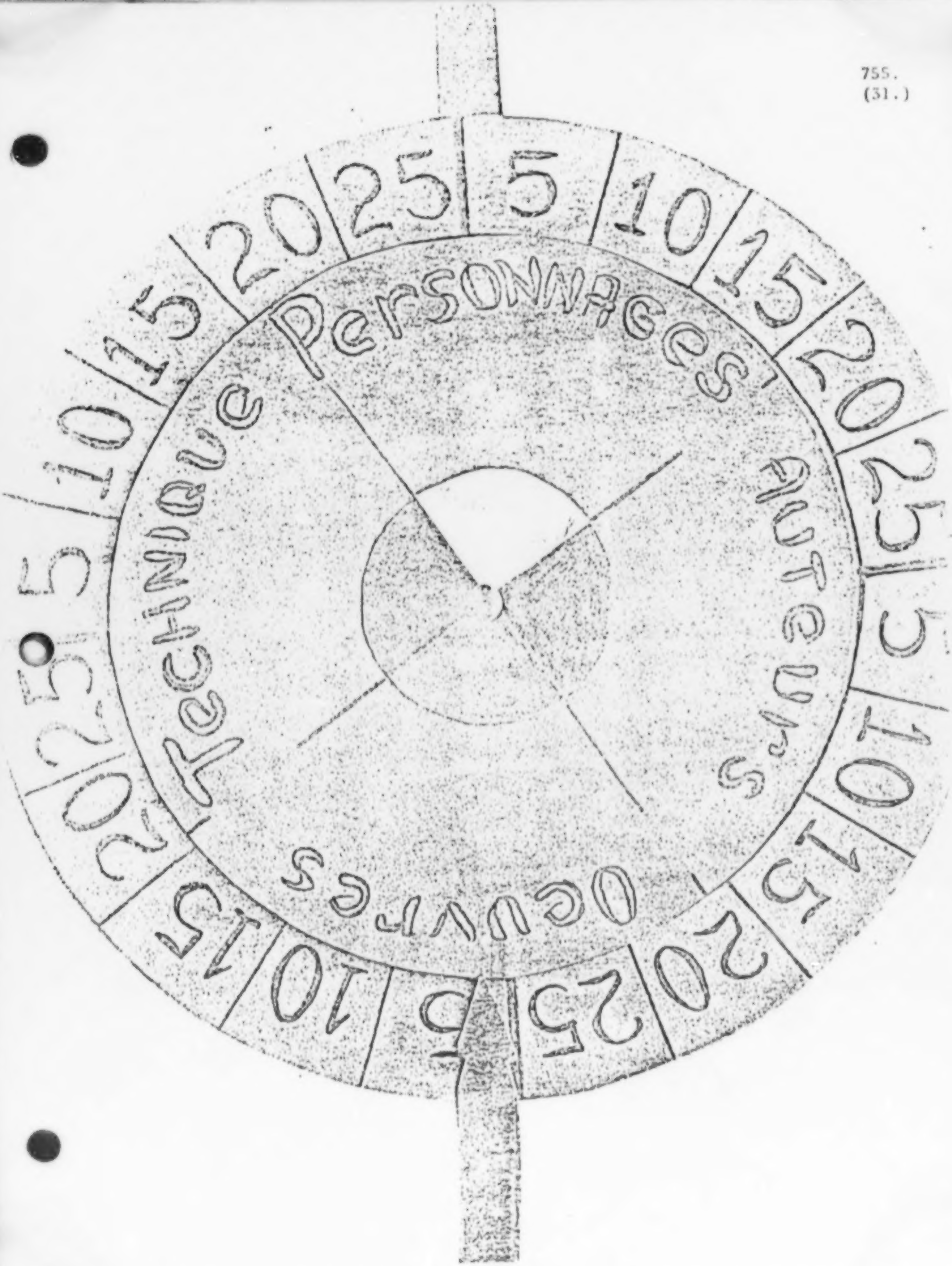
Donne trois titres d'album de ces personnages

Donne le titre de cet album

Nomme le titre d'une bande dessinée qui est du genre western?

Feuille de pointage

JOUEURS	1	2	3	4	5	6
DEPART						
TOURS						
TOTAL						


PERSONNAGES
AUTEURS
OEUVRES
TECHNIQUE

LEXIQUE

-A-

Adjuvant:

Personnage qui apporte une aide, facilite la communication.

Album:

Histoire complète réunie dans un tout.

Antagoniste:

Adversaire du héros dans l'action et dans les idées.

Anti-héros:

Héros marqué par l'échec.

Appendice (languette)

Trait qui relie le ballon au personnage.

-B-

Ballon:

Espace réservé au texte parlé ou pensé tirant son nom de sa forme. Il se termine par un appendice quand le personnage parle et par une succession de petites bulles quand il pense.
(Synonyme: bulle, ectoplasme, phylactère, fumetti).

Bande (strip):

Succession habituellement horizontale d'images qui constituent un récit.

Bande dessinée:

Récit narratif donné sous forme de séquences en images avec une distribution continue de personnages typés. Le texte et le dialogue sont inclus normalement dans l'image.

Bande quotidienne:

Bande de trois ou quatre cases publiée dans un quotidien.

Bande hebdomadaire:

Planches publiées dans des hebdomadaires et présentant soit des histoires à suivre, soit des histoires complètes en elles-mêmes.

Brainstorming:

Technique destinée à faire produire par un groupe d'individus réunis le maximum d'idées dans le minimum de temps.

-C-

Cadrage:

Détermination des limites de l'image recherchée lors de la prise de vue.

Cadre:

Périmètre dans lequel s'inscrit l'image et les ballons.

Caricatural:

Dessin qui déforme le sujet pour créer un effet comique.

Cartoon:

Dessin humoristique en une image ou chacun des dessins réalisés pour composer un dessin animé ou une caricature.

Cartoonist:

Terme américain utilisé pour désigner les dessinateurs de B.D. et, par extension, ceux de dessins animés et de caricatures.

Case:

Surface portant l'image - et souvent un ou des ballons ou du langage linguistique encadré ou non.

Champ:

Partie du sujet délimité par un point de visée.

Coloriste:

Celui qui réalise la couleur.

Comics:

Nom d'origine des B.D. aux E.T. Ainsi appelées parce qu'elles étaient essentiellement des histoires drôles au début - comics-books: fascicule contenant une histoire complète.

Comic-strip:

B.D. publiée dans les journaux. Les "daily-strips" publiés quotidiennement se limitent à une bande.

Contre-champ:

Cadrage d'un même sujet dans le sens opposé. Le personnage qui se présentait de face dans le champ est vu de dos en contre-champ et inversement tout en occupant la même partie horizontale de l'espace.

Contre-plongé:

L'on se situe plus bas que le sujet; on le regarde vers le haut. La perspective est faussée et les personnages sont magnifiés.

Crayonné:

Esquisse et dessin au crayon bleu (première étape de la réalisation technique d'une B.D.) et qui sera encrée.

-D-

Décor:

Représentation des lieux de l'action dans l'espace. Fond de l'image.

Découpage:

Division d'un récit en actes, en plans (fixes) et en séquences (durée) qui permet de déterminer le contenu des planches et des cases.

Dessin animé:

Reconstitution du mouvement par la succession rapide d'images fixes.

Dessin humoristique:

Genre de dessin qui s'écarte de la réalité (certains disent caricature).
Ex: Gaston, Spirou.

Dessin réaliste:

Genre de dessin qui se rapproche du réel.
Ex: Jerry Spring, Michel Tangny.

Dessiner:

Créer une sorte d'artifice qui, par le moyen des lignes combinées figure, sur une surface plane, des courbes, des saillies, des élévations, des profondeurs, des idées, des expressions ...

Diègèse:

Tout ce que représente l'oeuvre, en opposition avec ce qu'elle exprime, c'est-à-dire: la narration + la description. Histoire racontée.

Destinateur:

Celui qui destine son message à quelqu'un - c'est-à-dire le locuteur, l'émetteur.

Destinataire:

Celui à qui est destinée l'action ou le message, c'est-à-dire le récepteur, interlocuteur, allocutaire.

-E-

Ellipse:

Procédé qui consiste à abréger le déroulement narratif d'une action pour faire franchir une étape dans le temps.

Emetteur:

Celui qui produit un message réalisé selon les règles d'un code spécifique.

Encrage:

Le dessin au crayon terminé, c'est la réalisation à l'encre de chine ou à la gouache liquide.

Episode:

Incident isolé qui se rattache plus ou moins à quelque grand événement.

Espace diégétique (récitatif):

Espace encadré qui est nécessairement porteur de texte mais qui n'est pas lié à un émetteur (i.e. sans appendice) et qui est celui du narrateur.

-F-

Fandom:

Milieu restreint de gens (fanatiques) qui partagent une passion commune pour la B.D. ou la science-fiction ...

Fanzine:

Magazine réalisé et financé par des fanatiques; on y présente des productions d'amateurs, ou des articles, ou des critiques, ou des dossiers sur des dessinateurs connus.

Feed-back:

Guidage automatique par anticipation de l'événement, avec correction incessante (cf. cybern tique). C'est la circulation d'informations du récepteur vers l'émetteur pour ajustement de l'émission.

Figurant:

Personnage secondaire sans rôle spécifique dans le récit.

Flash-back:

Séquence retraçant une action ou une situation antérieure à l'événement représenté. C'est un arrêt provisoire dans l'action tandis que les images continuent à défiler.

Fumetti:

Désigne, en Italie, les bandes dessinées, par comparaison du fumette (condensation de la respiration par temps froid) avec le ballon paraissant s'échapper de la bouche des personnages.

-G-

Gag:

Drôlerie inattendue, insolite et gratuite.

Générique:

Présentation du titre de la bande dessinée, de ses auteurs et parfois aussi du lieu, de l'époque et des circonstances de l'action.

Graphisme:

L'écriture visuelle.

-H-

Héros:

Personnage dont on raconte les aventures et qui est présent tout au long de l'histoire.

Hiatus:

Espace entre deux actions. Interruption dans le temps.

-I-

Idéogramme:

Codes graphiques utilisés pour représenter le mouvement, la direction, l'impact, le choc ...

Insert:

Image placée en évidence dans une image pour aider la lecture narrative.

Intrigue:

Ensemble de combinaisons secrètes et compliquées visant à faire réussir ou manquer une affaire, dans toutes sortes d'intentions.

Iconique (image)

L'onomatopée, les gestes, le discours direct sont iconiques.

Image:

Représentation visuelle d'un objet, d'une action.

Indice:

Signe apparent qui indique avec probabilité le signifié.

-L-

Langage:

Signe d'expression et de communication humaine.

Lettrage:

Dessin du texte ou des bruits. Les variations du lettrage permettent d'exprimer la peur, le tremblement de la voix, l'importance attachée à un mot, ...

Lecture:

Perception d'un message graphique et sa signification grâce à un code.

-M-

Marge:

Espace blanc laissé entre les vignettes d'une bande dessinée.

Mass media:

Moyens de diffusion collective se caractérisant par l'industrialisation, la technicité et par une audience élargie: la bande dessinée, le cinéma, la presse, le photo-roman ...

Médium: (pluriel: médias)

Tout support de messages. Un médium est froid lorsqu'il implique une sorte d'engagement et de participation mettant en jeu toutes les facultés d'un personnage (B.D., T.V., ...)

Message:

Unité complète et singulière de communication par signes. Il utilise un ou des codes.

Mots croisés:

Devinette graphique complexe dont la solution est un entrecroisement de mots lisibles à l'horizontale et à la verticale dans une grille préalablement déterminée.

Le problème est posé par une série de demandes à forme variable numérotées en correspondance avec la place des réponses dans la grille.

La réponse à chaque demande dépend du nombre de cases à remplir et des lettres déjà présentes, qui constituent une information croissant avec le nombre des réponses déjà données.

Montage:

Agencement des images selon un ordre dramatique, comique ou descriptif. Il assure l'enchaînement chronologique cohérent des différents moments du récit.

Mythe:

Idée force chargée d'affectivité qui mobilise tout un groupe humain. Représentation des faits ou de personnages réels déformés ou amplifiés par l'imagination collective, la tradition.

-N-

Narration figurative:

Suite de dessins formant un récit ou développant une idée.

Narration elliptique:

Récit dont une partie est devinée ou imaginée.

Newzine:

Fascicule d'informations datées sur les parutions et les événements dans le monde de la B.D. ou de la science fiction.

-O-

Off (voix off, off screen):

Bruit ou dialogue dont la source ou les protagonistes ne sont pas visibles dans l'image.

Onomatopées:

Langage linguistique et graphique représentant un son ou un bruit émis ou non par un personnage ou un objet et contenu ou non dans un ballon.

Opposant:

Fonction d'un personnage consistant à créer des obstacles, en s'opposant soit à la réalisation du désir, soit à la communication de l'objet.

-P-

Parodie:

Caricature - travestissement - imitation burlesque d'une oeuvre sérieuse.

Péripéties:

Série d'événements imprévus et rapides de changements de fortune.

Personnages:

Personne fictive dans une oeuvre narrative.

Photo-roman:

Récit présenté sous forme de photographies qui s'enchaînent et qui sont commentées par des textes brefs.

Phylactères:

Ancêtre des ballons. C'était une petite boîte attachée à un bandeau fixé autour de la tête ou du bras, et dans laquelles les Hébreux enfermaient des fragments de parchemins où se trouvaient inscrites des prières. Dans l'imagerie du XV^e siècle, ruban avec inscriptions.

Planche:

Original de ce que sera la page complète d'une B.D. Elle est généralement dessinée dans un format plus grand et donne lieu à une série d'opérations caractéristiques: dessin, encrage, lettrage, coloriage.

Plongée:

On surplombe la scène et montre subjectivement ce que l'on voit d'un point élevé. La perspective légèrement faussée, écrase le sujet qui se trouve ainsi dominé, amoindri.

Polysémie:

Signe qui possède plusieurs significations.
Ex: image

Prosopopée:

Prêter de la vie à des objets ou à des choses qui n'en ont pas ...

Protagoniste:

Terme didactique qui désigne le principal personnage qui joue un rôle par opposition aux autres personnages.

-R-

Raccord:

Permet de conserver une unité d'expression et de mouvement lorsque l'on passe d'une case à l'autre par une suite d'actions s'enchaînant parfaitement.

Réaliste:

Dessin qui tend à respecter les détails des êtres ou des choses tels que nous le percevons.

Récitatif:

Code narratif pour avancer plus rapidement dans l'espace et dans le temps.

Référent:

Situation à laquelle le message renvoie, Evénement concret lui-même: objet, animal, chose.

Récepteur:

Personne, animal, machine qui reçoit un message.

Redondance:

Information répétée dans le texte-image.

-S-

Saga:

Récit à caractère mythologique. cf. les sagas nordiques.

Scénario:

C'est le déroulement écrit d'une histoire dessinée incluant le découpage et les dialogues. Le scénariste travaille d'une part la description de l'image avec la disposition des personnages et celle du décor; d'autre part, les dialogues. Tout doit être prévu: le nombre de plans, l'ordre des cases, les différentes mises en page, le découpage ...

Sème:

Toute unité significative comportant deux faces: le signifiant et le signifié.

Sémiologie:

Etude de la vie des signes au sein de la vie sociale. Cette science comprend entre autres (selon Saussure) la linguistique.

Sémiotique:

Théorie générale des modes de signifier. Son domaine particulier est le texte comme pratique signifiante.

Séquence:

Ensemble de plans constituant, dans le scénario, un épisode distinct, une unité dramatique. La séquence est, d'une certaine manière, un petit fils à l'intérieur du grand.

Série:

Synonyme de bande dessinée
Ex: la série Spirou, la série Jerry Spring ...

Signe:

Elément qui représente une chose. Si cet élément entretient un rapport de ressemblance avec la chose, on a un signe iconique motivé. S'il n'y a pas de rapport, l'on a un signe arbitraire.

Story board:

Scénario avec images à l'échelle pour le dessin animé surtout.

Strip:

Bande de trois ou quatre vignettes qui peut être seule ou faire partie d'une planche; cette dernière peut être divisée en 4 strips.

Style:

C'est la "marque" de l'auteur, sa manière propre de s'exprimer. Dans la B.D. c'est l'art de combiner adéquatement texte et dessin ...

Super-héros:

Héros doué de pouvoirs supra-naturels; manichéen, il se déplace en dehors de toute vraisemblance par son costume, des gadgets et l'amplification de ses pouvoirs.

Surimpression:

Procédé technique permettant de rapporter sur une première image, une seconde image, les deux se fondant en une seule. Technique qui suggère une angoisse, un dédoublement ...

Suspense:

Technique de narration qui consiste à créer chez le lecteur un sentiment d'attente plus ou moins dramatique. Créer du suspense est une opération de montage. Il détient une fonction manifestement pratique. Il renforce le contact avec le lecteur.

Symbole:

C'est la connotation profonde et inépuisable d'une image, d'un signe. Objet ou image ayant une valeur évocatrice, magique et mystique. La lecture se fait au niveau de la suggestion.

Symbolique:

Domaine des signes archétypes, notamment, acceptés et véhiculés par la culture, la religion, la psychologie, la psychanalyse ...

Syndicate:

Agence qui se charge de centraliser les Bandes dessinées, de les revendre aux journaux; puis une fois amorties, de les diffuser à l'étranger. Trois grands syndicates: King features Syndicates, Chicago Tribune, News Syndicate, United Feature Syndicate.

Synopsis:

Résumé d'un récit à mettre en Bande dessinée et qui débouchera sur le scénario.

-T-

Travelling:

Mouvement de la caméra placée sur un chariot ou une grue qui glisse sur des rails disposés selon les besoins. Dispositif permettant le mouvement avant, arrière, latéral, vertical.

-V-

Vignette:

Surface portant l'image et souvent un ou des ballons dans lesquels on peut lire un message linguistique (parlé) ou un message graphique (signes codés, dessins minuscules ...)

-Z-

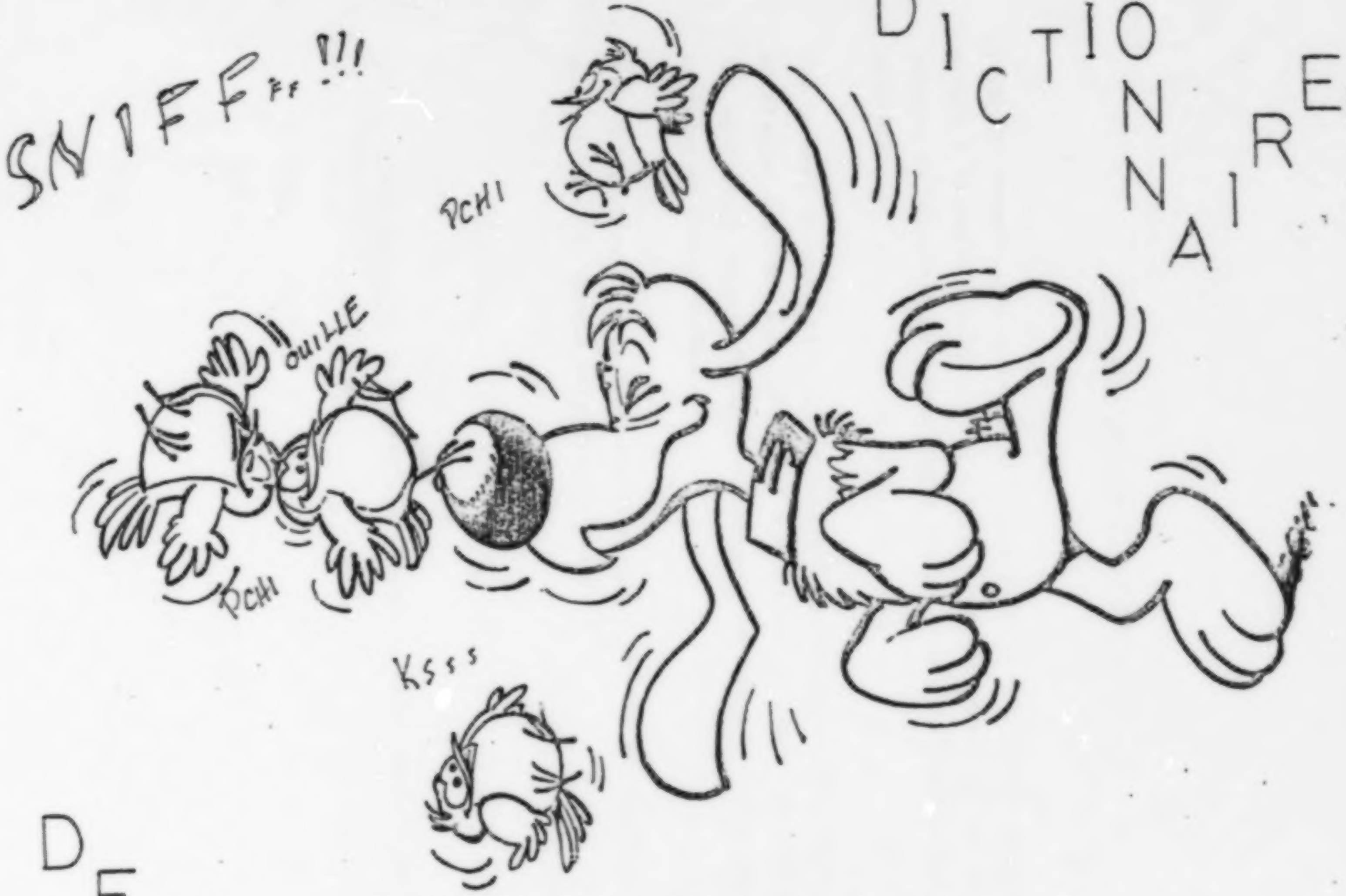
Zoom-in:

Rapprochement d'un personnage (un objet) par rapport à l'image précédente qui accentue l'importance d'un détail, donne un surplus d'expressivité.

Zoom-out :

Eloignement d'un personnage (un objet) par rapport à la case précédente qui laisse voir une plus large portion d'espace.

DICTIONNAIRE 3.8



DES ONOMATOPEES

PETIT DICTIONNAIRE DES ONOMATOPEES

Comme on le sait, l'onomatopée et l'interjection font partie du langage propre à la bande dessinée; il n'y aurait, en soi, aucun mal si certains auteurs ne faisaient de l'onomatopée une consommation systématique et effrénée.

Par contre, le cartoonist qui se refuse à abuser du procédé, emploie généralement une technique consistant à "dessiner le son": si l'on examine les oeuvres de Jacques Martin, par exemple, on y découvre de nombreux cas de rejet de l'onomatopée.

Quoi qu'il en soit, nous nous sommes amusés à relever ces quelques spécimens extraits de bandes dessinées actuelles.

Cf. Le bibliothécaire, Numéro spécial, Mensuel, 1972, La B.D. par Pierre Verburggen.

- A -

Aaalle	Douleur violente.
Ah	Admiration, contentement, joie, surprise. Exprime aussi la douleur, la peur, la terreur.
Aïe	Douleur mais aussi surprise désagréable, vive appréhension.
Aïeïh	Douleur violente.
Aiie	Douleur violente.
Atchaa	Sternutation.
Atchoum	Sternutation. (Eternuements répétés)
Ath... Tcha	Sternutation.

- B -

Bang	Eclatement, choc violent, collision. Souvent employé pour imiter le bruit que fait un avion passant le mur du son.
Baoum	Eclatement.
Bêêê	Bêlement - cri des moutons et des chèvres.
Blam	Eclatement, coup de feu, porte que l'on ferme avec violence.
Bof	Résignation, indifférence.
Bêêêng	Bruit sourd provoqué par un choc.
Boum	Eclatement, chute, choc.
Bratatata	Imite parfois le bruit de la mitrailleuse, des armes à répétition.
Brrr	Impression de froid.
Bzzz	Bourdonnement d'insecte (abeille, mouche, moustique, etc.) Ronronnement d'un moteur. Respiration du dormeur.

- C -

Clac	Claquement, porte que l'on ferme avec violence. Bruit d'impact d'une balle.
Clanggg	Porte métallique refermée avec violence.
Clap Clap	Applaudissements.
Clic	Bruit métallique, déclic.

Coa Coa	Cri de la grenouille.
Cocorico	Chant du coq.
Codak	Précédé de "Cot Cot", imite le cri, le chant de la poule.
Coin Coin	Cri du canard.
Cot Cot	Souvent suivi de "Codak", imite le cri, le chant de la poule.
Couac	Son faux émis par un instrument à vent. Parfois, cri du corbeau.
Coucou	Cri du coucou, pendule à coucou, cri de ceux qui jouent à cache-cache ou qui désirent attirer l'attention.
Crac	Rupture, choc, écrasement.
Crack	Rupture, choc, écrasement.
Crash	Choc, écrasement, collision.
Croa Croa	Cri du corbeau et de la corneille - croassement.
Crouï	Grincement.

- D -

Ding	Souvent associé à "Dong", imite la sonnerie des cloches d'une horloge, d'un carillon. Employé seul, son argentin qui résulte d'un choc sur un objet métallique (enclume).
Dong	Employé seul, vibrations d'un gong.
Drelin	Bruit de sonnette, de clochette.
Dring	Bruit de sonnette. Sonnerie du téléphone.

- E -

Eh	Marque l'étonnement, la surprise. Permet d'attirer l'attention.

- F -

Fdjrk	Grande colère, énervement extrême. (Employé par Hergé dans "Vol 714 pour Sydney", p. 20).
Flac	Objet tombant dans un liquide. Flic Flac: clapotement.
Floc	Objet tombant dans un liquide.

- G -

Glou Glou	Bruit d'un liquide s'échappant du goulot d'une bouteille. Bruit de la déglutition.

Gip	Bruit de la déglutition.
Grrr	Grognement d'un fauve, d'un chien.

- H -

Ha	Etonnement, soulagement.
Ha Ha Ha	Rire.
HaΫ HaΫ	Jappement du chien (contentement).
Han	Cri de celui qui produit un effort violent.
Hé	Appel, avertissement
Hé Hé	Exprime la satisfaction, parfois l'hésitation.
Hep	Appel.
Hic	Hoquet.
Ho	Appel, étonnement, admiration.
Houc	Cri de douleur.
Hou Hou Hou	Huées.
Hum	Soupçon, réticence.

- I -

Iiiiiii	Cri ou son suraigu, crissement, dérapage, freinage brusque.

- K -

KaΫ KaΫ KaΫ	Cri du chien effrayé, poursuivi, battu.
Ksss Ksss	Sert à exciter les animaux.

- M -

Meuh	Meuglement.
Miam Miam	Exprime une grande faim, l'excellence de la nourriture, la gourmandise.
Miaou	Miaulement du chat.

- O -

Oh	Surprise, indignation, admiration.
Ohé	Appel.

Ouah	Aboiement du chien.
Ouaille	Cri de douleur.
Ouap	Aboiement du chien.
Ouch	Cri de douleur.
Ouf	Soulagement.
Ouille	Cri de douleur, de mécontentement, de surprise.
Ouin Ouin	Vagissement d'un bébé, pleurs.
Ouye	Cri de douleur, de mécontentement, de surprise.
Ow	Cri de douleur.

- P -

Paf	Coup, chute, coup de poing, gifle, p. ex.
Pam	Eclatement, choc, parfois employé pour coup de feu.
Pan	Eclatement, coup de feu.
Paw	Eclatement, coup de feu.
Pchh	Vaporisateur.
Pchi Pchi	Cri du moineau, du poussin. Pépiement des jeunes oiseaux.
Pfff Pfff	Essoufflement, respiration difficile. Indifférence, mépris.
Pin Pon	Avertisseur, sirène des voitures de secours.
Piiiuuuw	Sifflement des balles.
Piououou (w)	Sifflement des balles.
Piotch	Objet tombant dans l'eau, dans la boue.
Plouf	Objet tombant dans l'eau.
Poet	Klaxon (sec et bref).
Poketa	Canot à moteur, chalutier (Spirou, no 1687).
Pop	Bouteille que l'on débouche.
Poueet	Klaxon (son prolongé).
Pschhhh	Bruit que produit, par exemple, le dégonflement d'un ballon. Vaporisateur.

Pwap Pwap	Klaxon

- R -

Rheu Rheu	Coups de klaxon assez brefs.
Rron	Ronflement.
Rrrreuh	Coup de klaxon prolongé.

- S -

Screech	Son aigu, crissement.
Scrotch	Rongement.
Scrruc	Rongement.
Smack	Baiser retentissant.
Sniff	Bruit produit par celui qui hume, renifle, pleure.
Splash	Corps plat tombant dans l'eau, dans la boue. Corps mou, visqueux, s'écrasant sur une surface rigide.

- T -

Tacatacatac	Armes à répétition, mitrailleuse, mitraillette.
Tac Tac Tac	Armes à répétition.
Tam Tam	Bruit produit par des chocs répétés sur le tam-tam.
Taratata	Sonnerie de clairon, de trompette. Exprime aussi l'incrédulité, le doute.
Ta Ta Ta	Armes à répétition.
Tchaa	Sternutation. Souvent précédé de "Aaah" ou de "Ath".
Tchac	Bruit d'une hache s'enfonçant dans le bois, p. ex.
Tchip Tchip	Cri du moineau, piaulement des jeunes poulets, pépiement de certains oiseaux.
Tchoum	Sternutation. Souvent précédé de "Aaah" ou de "Ath".
Tic Tac	Engrenages, mécanismes, horloges.
Toc Toc Toc	Bruit souvent répété, par exemple: heurt sur le battant d'une porte.
Trlilit	Coup de sifflet.

- V -

Vlan	Bruit fort et soudain, coup brusque, porte que l'on ferme avec violence.
Vraoum	Vrombissement des automobiles, des voitures de course.
Vroaaar	Vrombissement des automobiles, des voitures de course. On rencontre aussi "Vroum".

- W -

Waf	Aboiement.
Whum	Explosion violente.
Wiiiiiii	Sifflement suraigu.
Wittsss	Sifflement, arme de jet.
Wizzzzzz	Sifflement.
Wouaaah	Aboiement de chien terrorisé.
Wouah	Aboiement du chien.
Wouhouhou	Hurlement du chien.

- Y -

Yiyiyi	Démarreur d'une automobile.
Youhou	Appel.

- Z -

Zzzzzzz	Respiration du dormeur.

780.

- V -

Vlan	Bruit fort et soudain, coup brusque, porte que l'on ferme avec violence.
Vraoum	Vrombissement des automobiles, des voitures de course.
Vroaaar	Vrombissement des automobiles, des voitures de course. On rencontre aussi "Vroum".

- W -

Waf	Aboiement.
Wham	Explosion violente.
Wiiiiiii	Sifflement suraigu.
Wittsss	Sifflement, arme de jet.
Wizzzzzz	Sifflement.
Wouaaah	Aboiement de chien terrorisé.
Wouah	Aboiement du chien.
Wouhouhou	Hurlement du chien.

- Y -

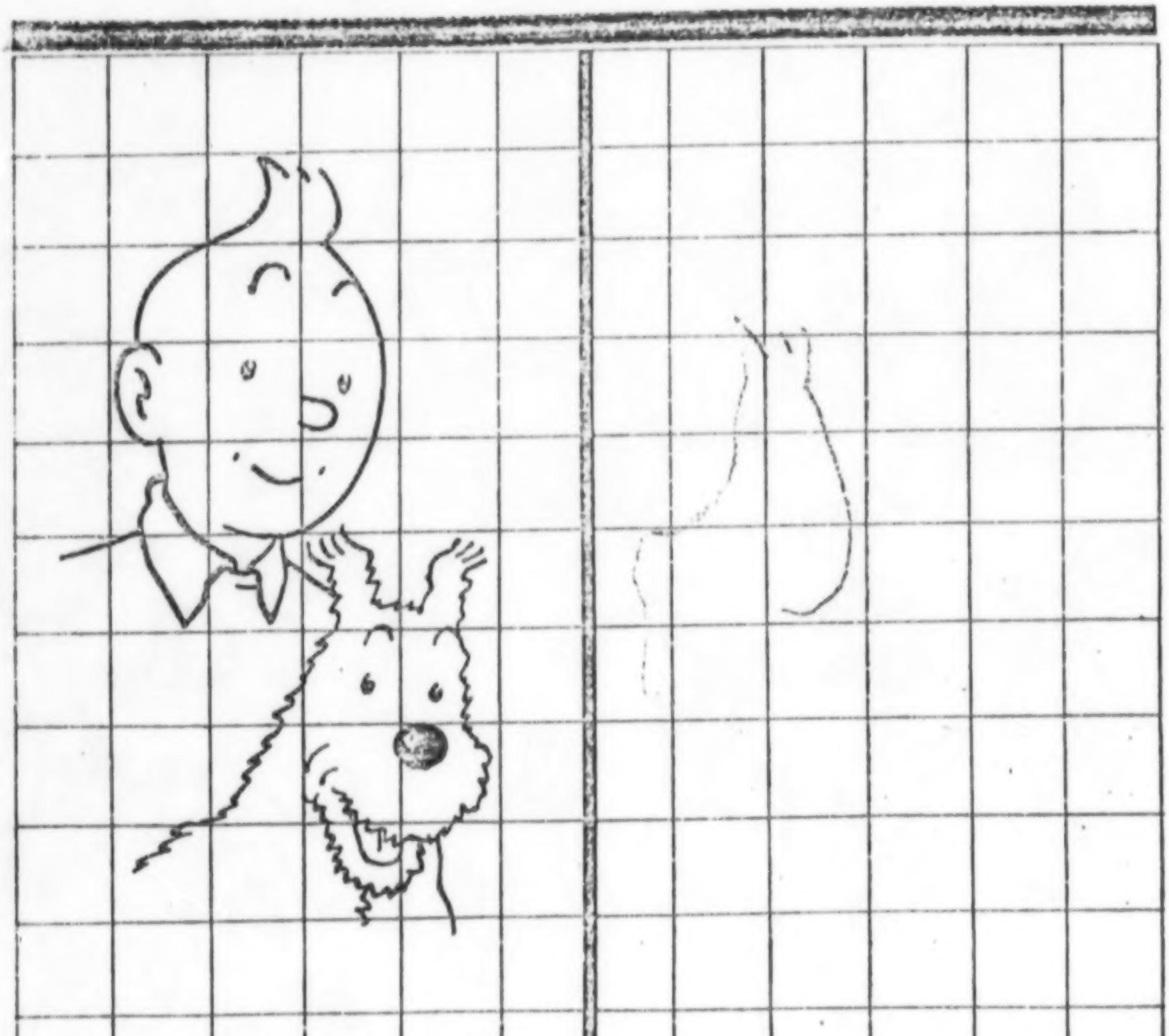
Yiyiyiyi	Démarreur d'une automobile.
Youhou	Appel.

- Z -

Zzzzzzz	Respiration du dormeur.

3.9

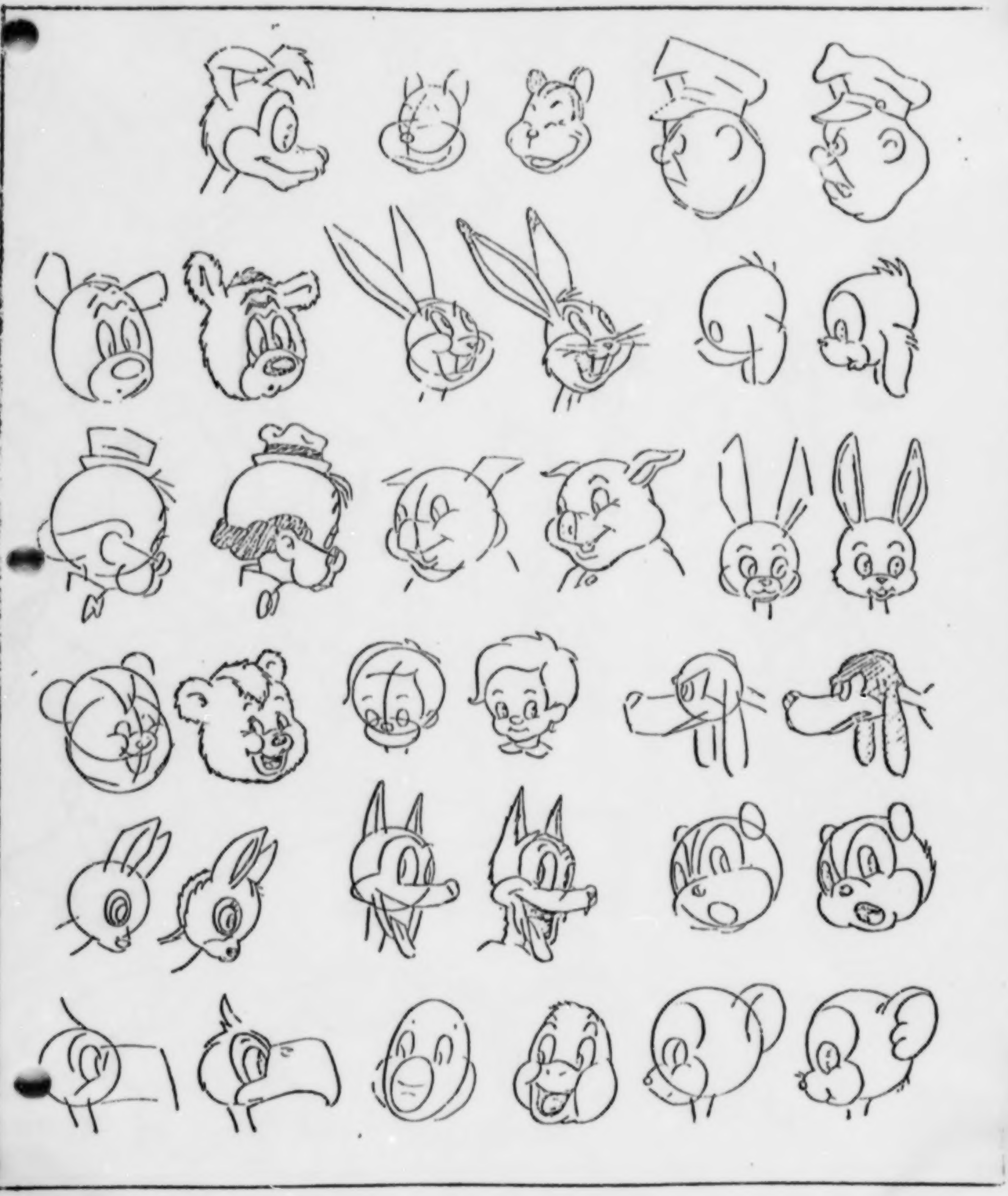
DESSINER



Jacques Béchard
Studio d'Art indépendant
Dessin commercial, cours de 35 leçons

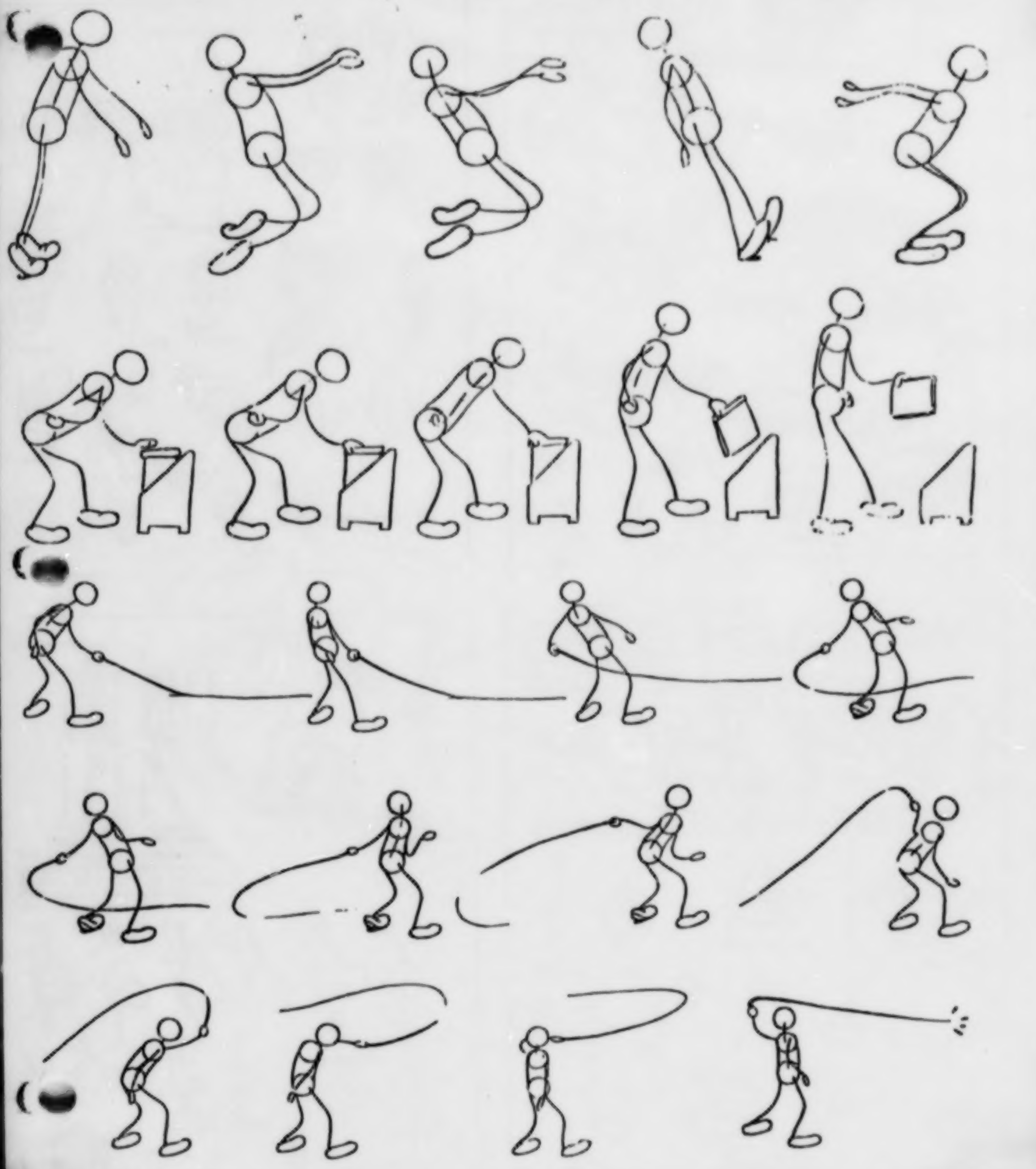
ANIMAUX ET OISEAUX HUMANISES

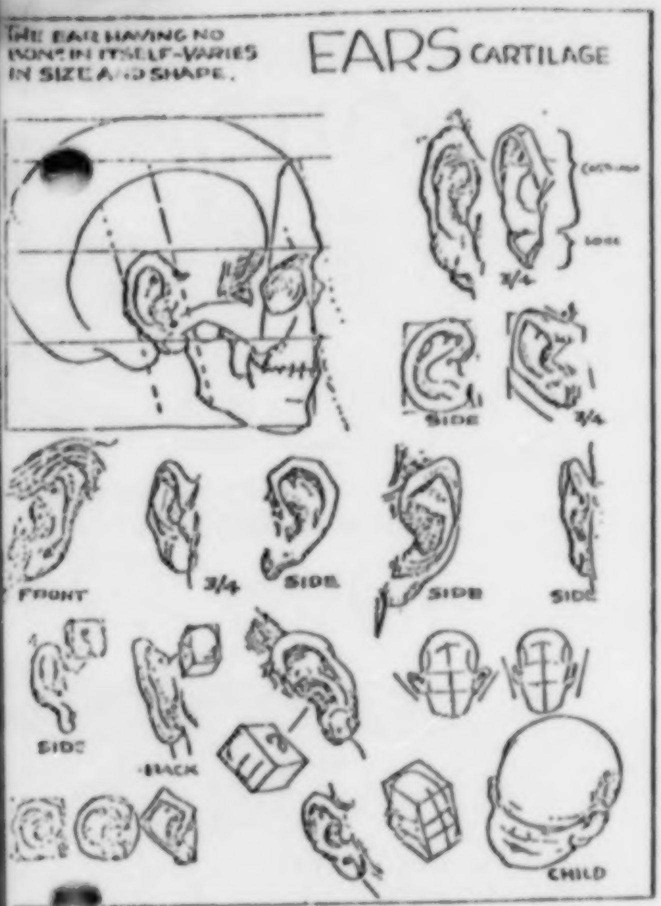
BOGORAD, Alan Dale. It's fun to draw, Wm. Penn Publishing Corporation, New-York, p. 60.

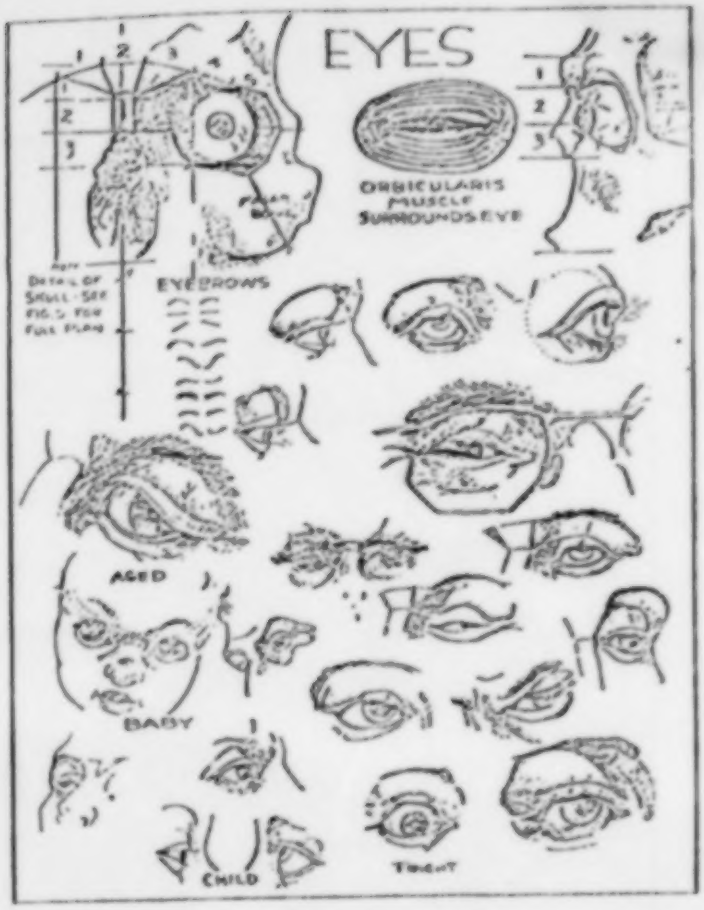


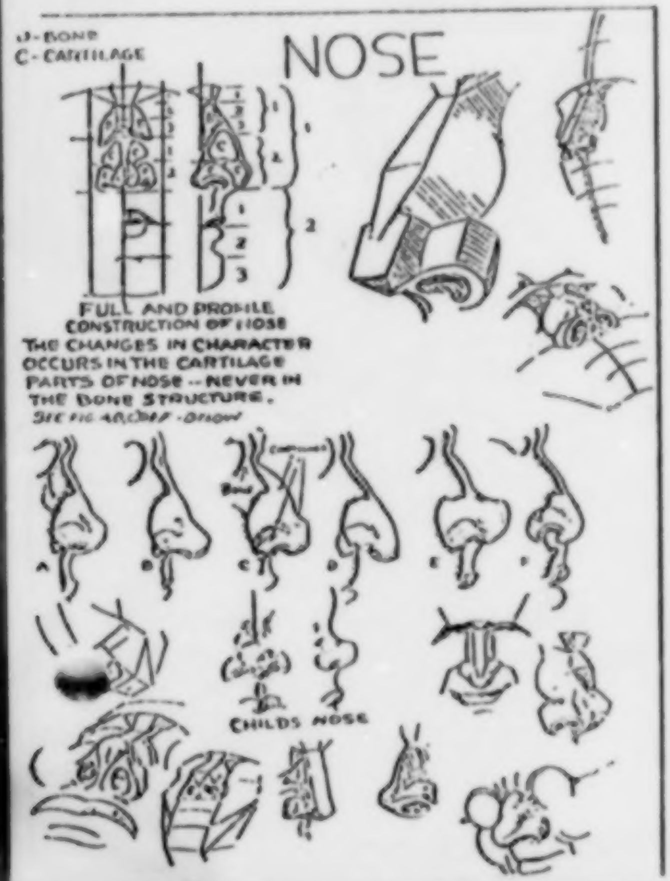
BOCORAD, Alan Dale. It's fun to draw, Wm. Penn Publishing Corporation, New-york, p.56.

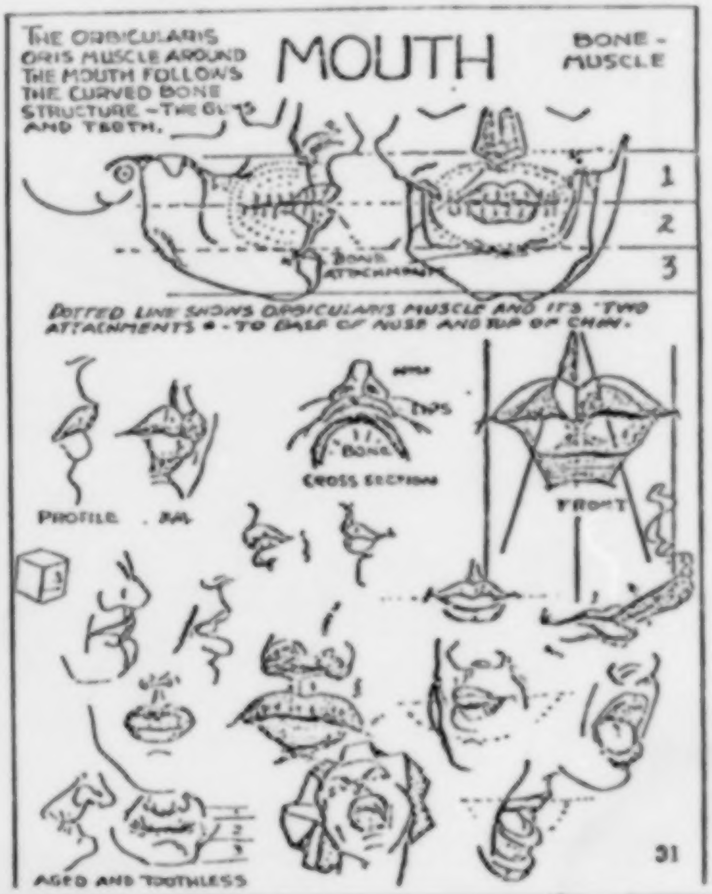
ANIMATION



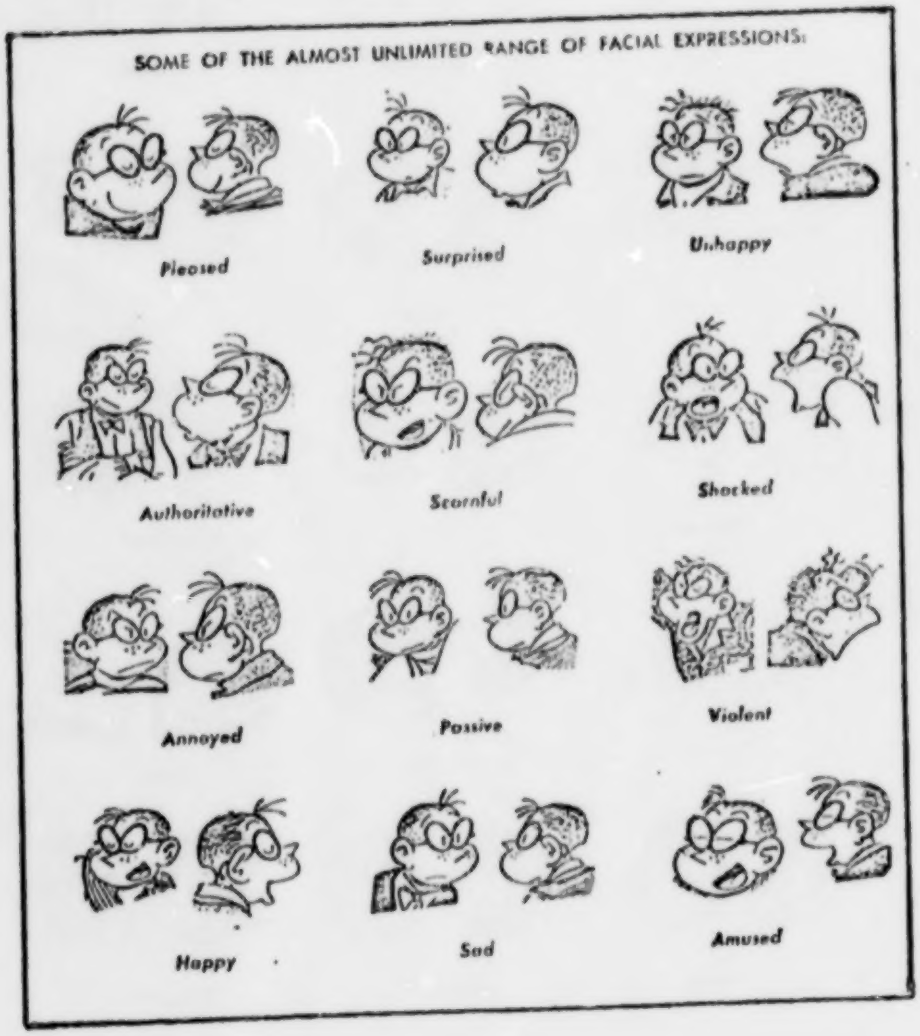

THE EAR HAVING NO BONE IN ITSELF-VARIES IN SIZE AND SHAPE.
EARS CARTILAGE
3/4
SIDE
3/4
FRONT
3/4
SIDE
SIDE
SIDE
SIDE
BACK
CHILD


EYES
ORBICULARIS MUSCLE SURROUNDS EYE
EYEBROWS
AGED
BABY
CHILD
FRONT

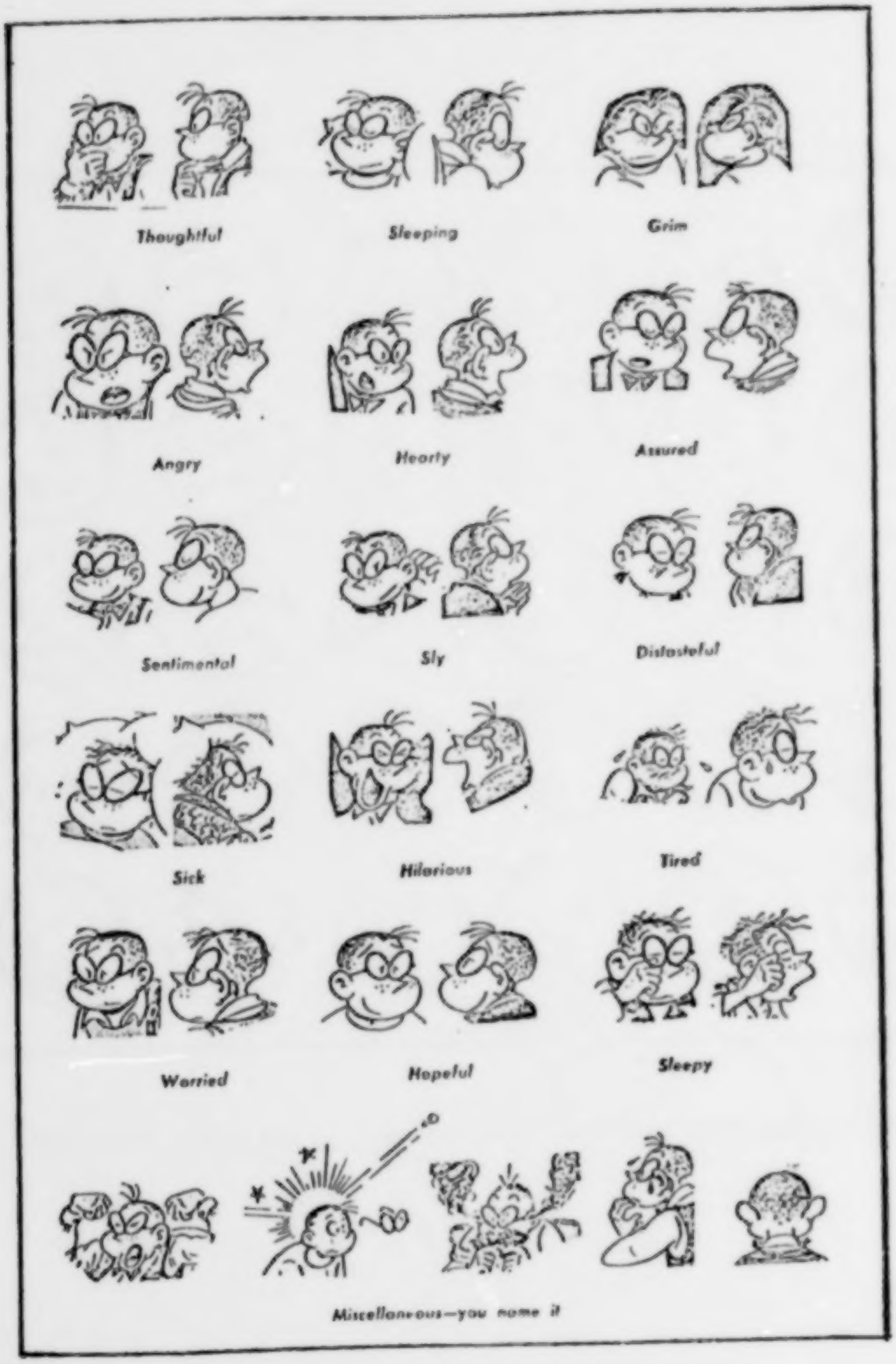

B-BONE
C-CARTILAGE
NOSE
FULL AND PROFILE CONSTRUCTION OF NOSE
THE CHANGES IN CHARACTER OCCURS IN THE CARTILAGE PARTS OF NOSE -- NEVER IN THE BONE STRUCTURE.
CHILDS NOSE


THE ORBICULARIS ORIS MUSCLE AROUND THE MOUTH FOLLOWS THE CURVED BONE STRUCTURE - THE GUMS AND TEETH.
MOUTH
BONE - MUSCLE
1
2
3
BONE ATTACHMENT
DOTTED LINE SHOWS ORBICULARIS MUSCLE AND ITS TWO ATTACHMENTS - TO BASE OF NOSE AND TIP OF CHIN.
LIPS
BONE
CROSS SECTION
FRONT
PROFILE
AGED AND TOOTHLESS

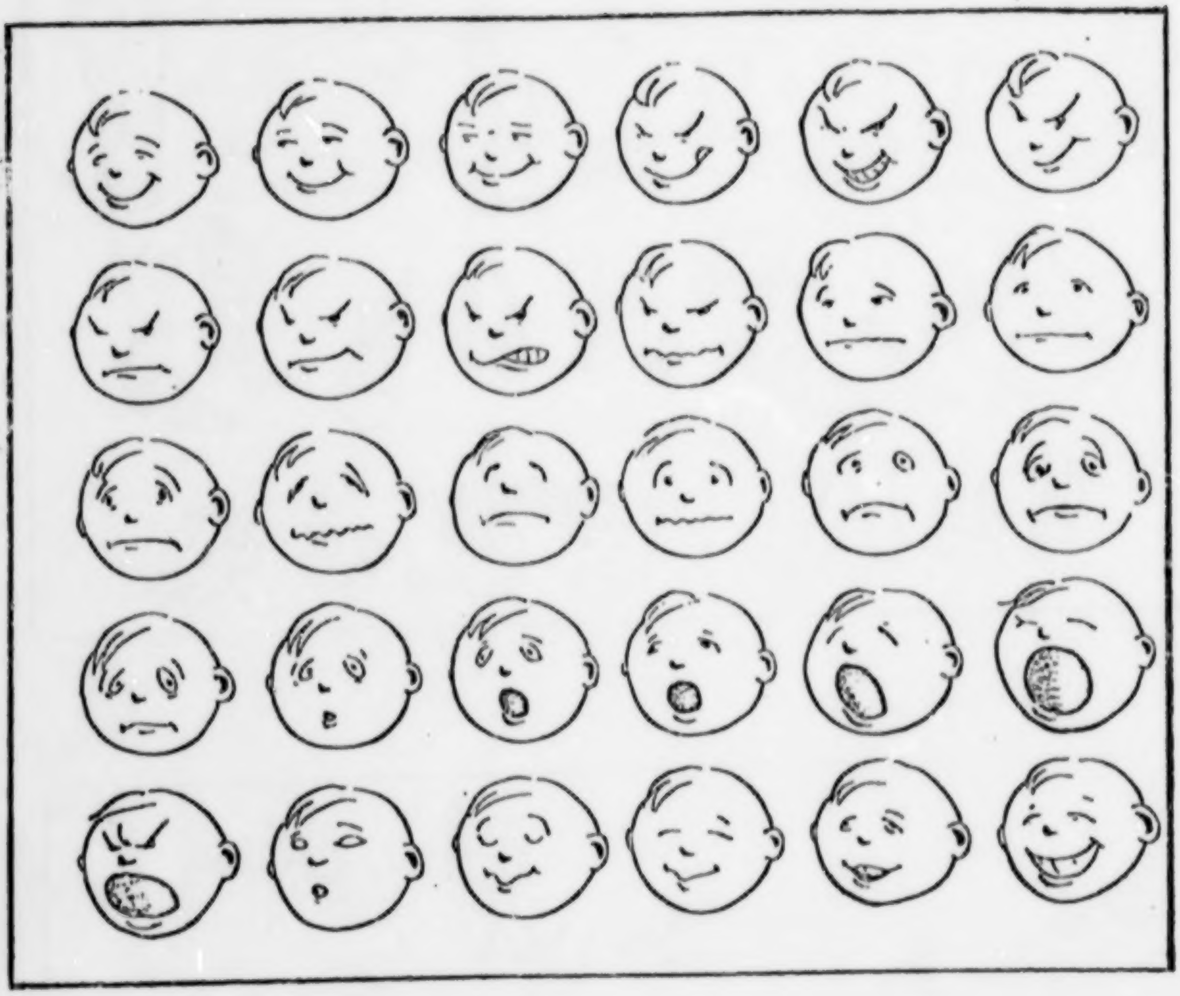
BOGORAD Alan Dale. It's fun to draw. Wm. Penn Publishing Corporation. New-York p. 60



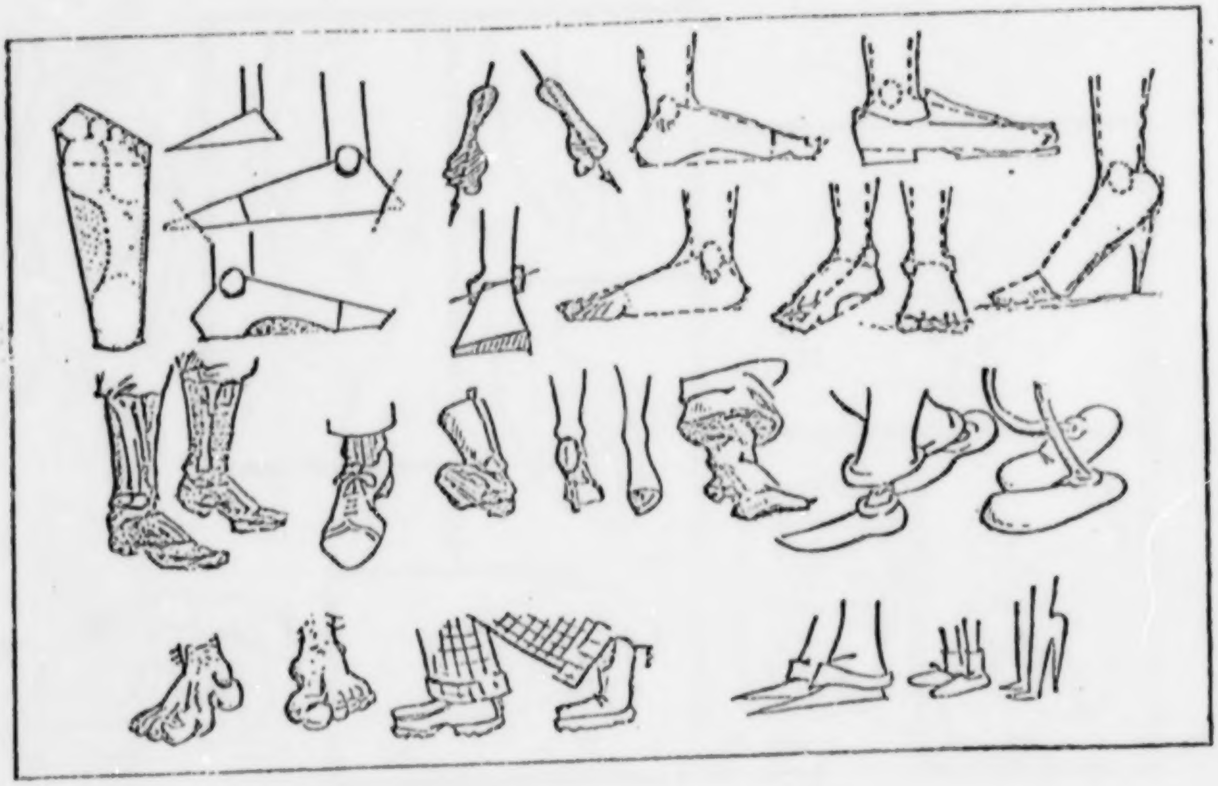
BOGORAD, Alan Dale. It's fun to draw, Wm. Penn Publishing Corporation, New-York, p. 60.

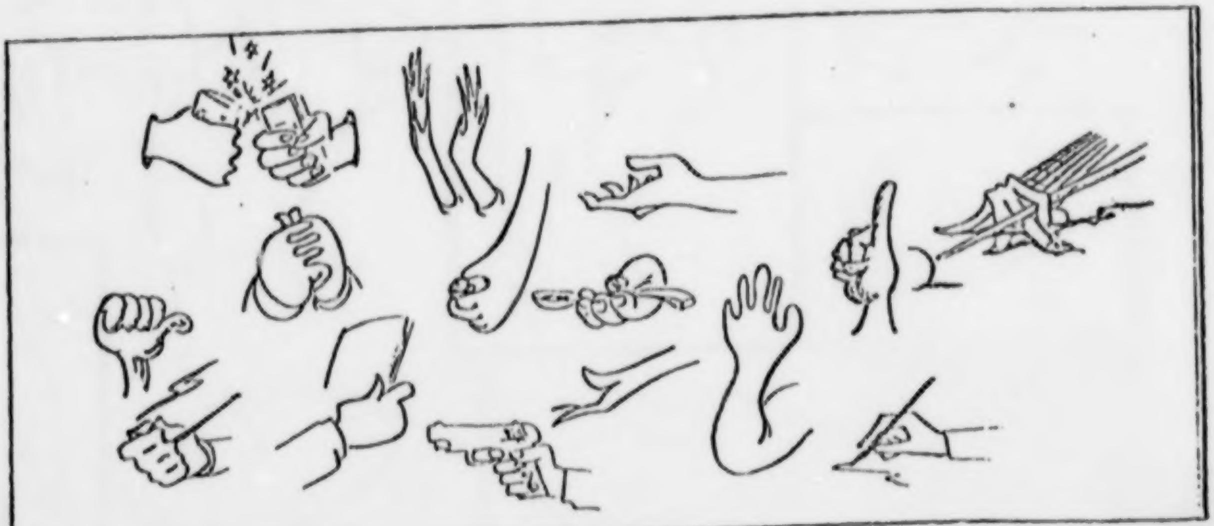


BOGORAD, Alan Dale. It's fun to draw, Wm. Penn Publishing Corporation, New-York, p. 60.

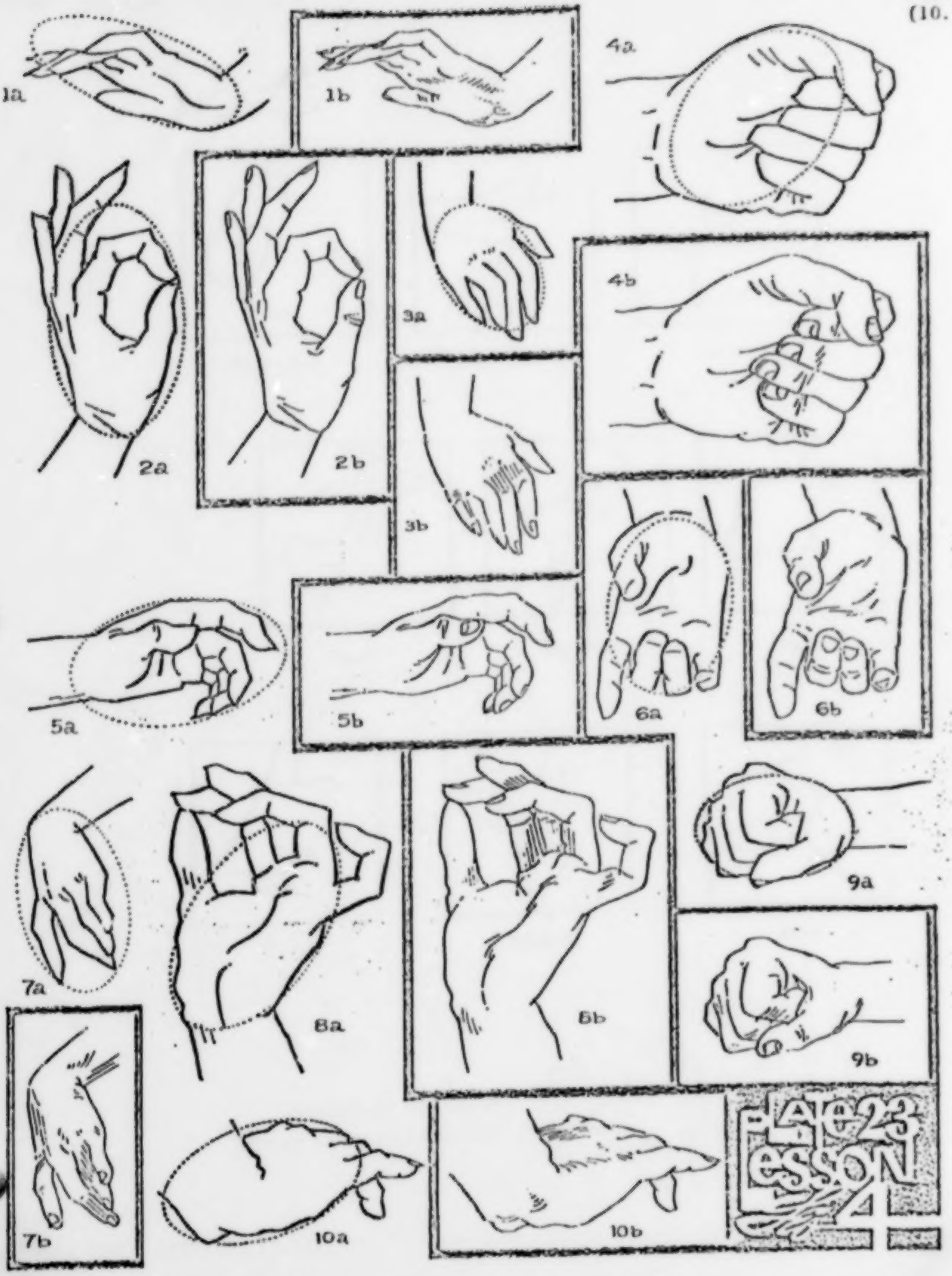


BOGORAD, Alan Dale. It's fun to draw, Wm. Penn Publishing Corporation, New-York, p. 60.





BOGORAD, Alan Dale. *It's fun to draw*, Wm. Penn Publishing Corporation, New-York, p. 60.



BOGORAD, Alan Dale. It's fun to draw, Wm. Penn Publishing Corporation, New-York, p. 60.

792.
(11.)

NOSES

Pugnacious

Aristocratic

Button

Cop's

Itsy Bitsy

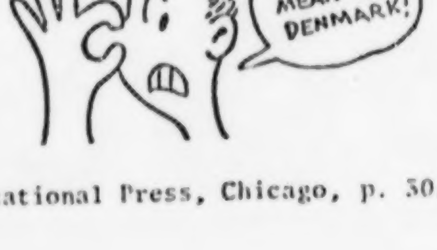
Hawk

Roman

Alcoholic

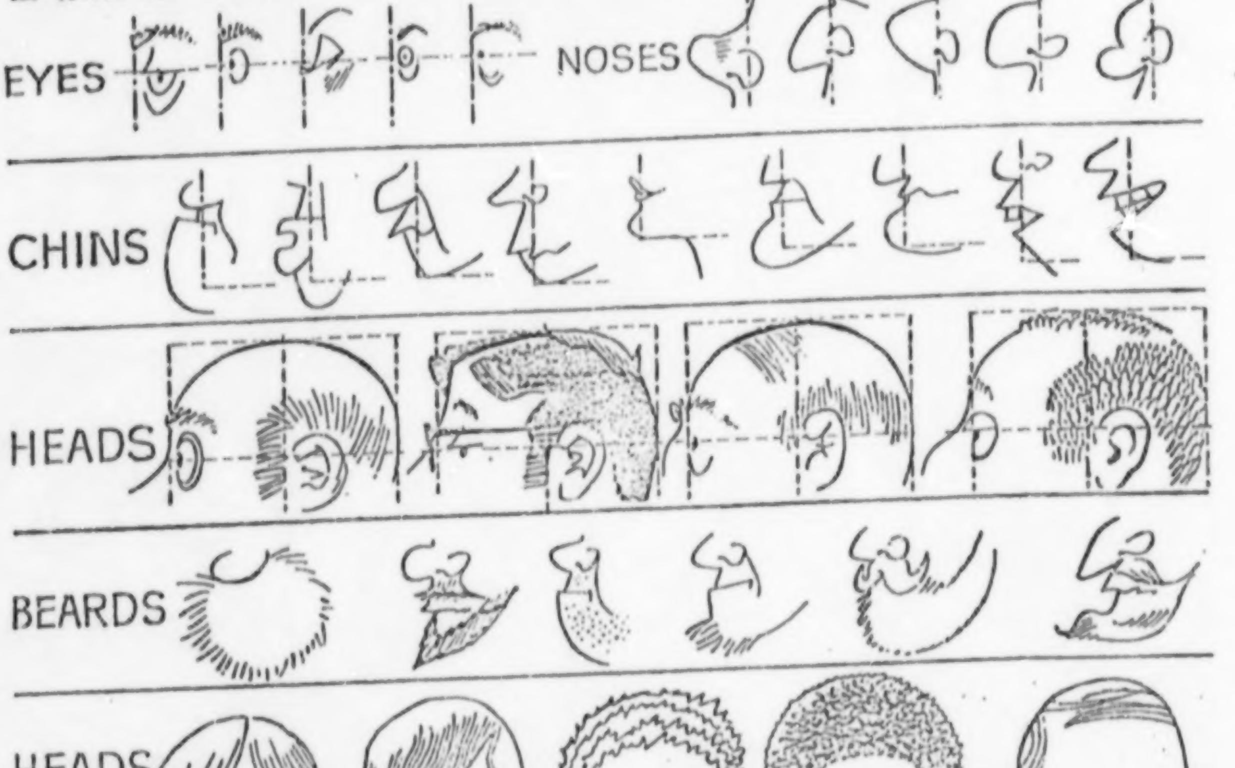
Mine

Sometimes it's worth holding on to these things.

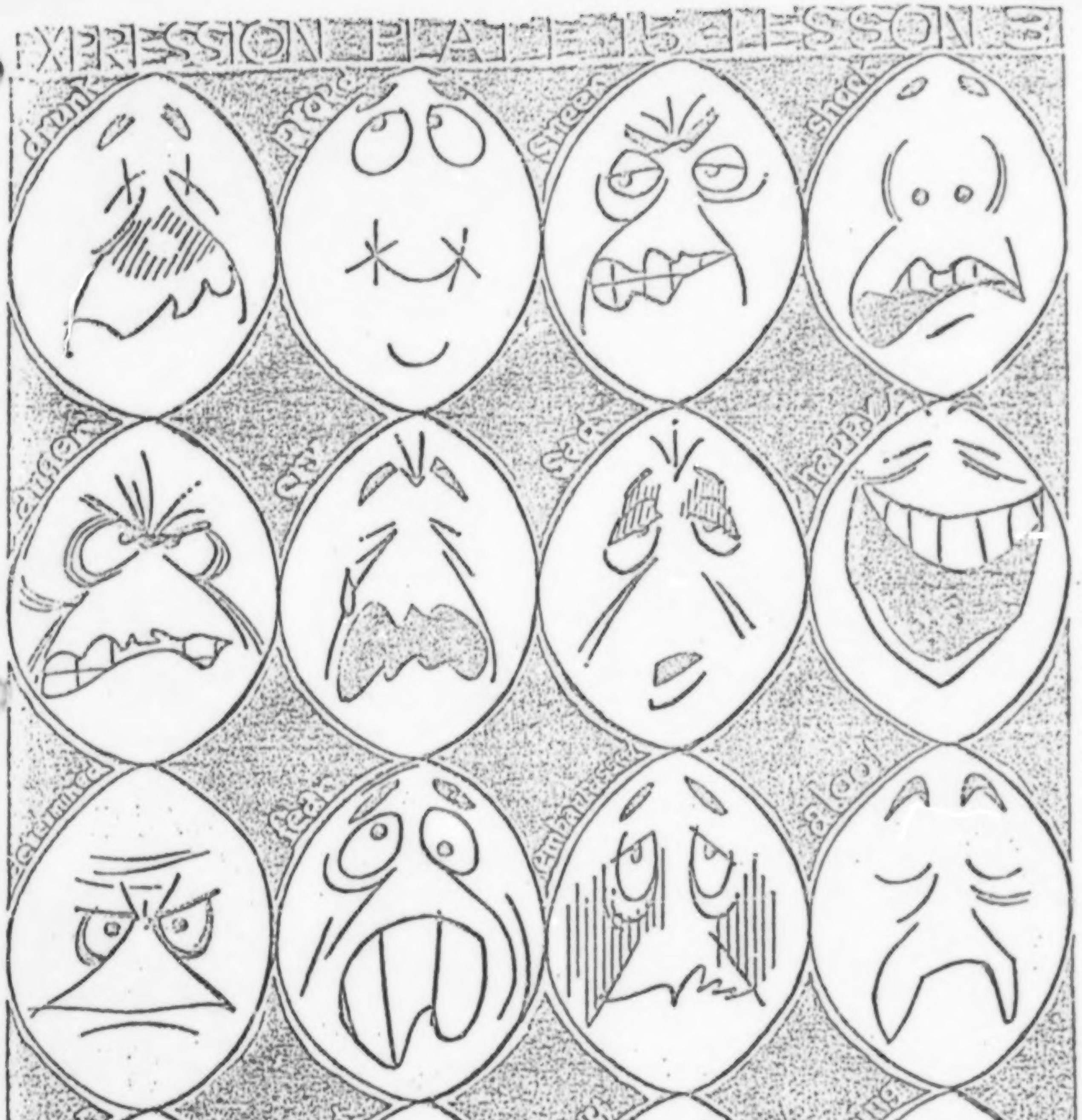


HOFF, Syd. Learning to cartoon, Stravon Educational Press, Chicago, p. 30.

FEATURES: THE CARTOON HEAD · PLATE 9 · LESSON 2



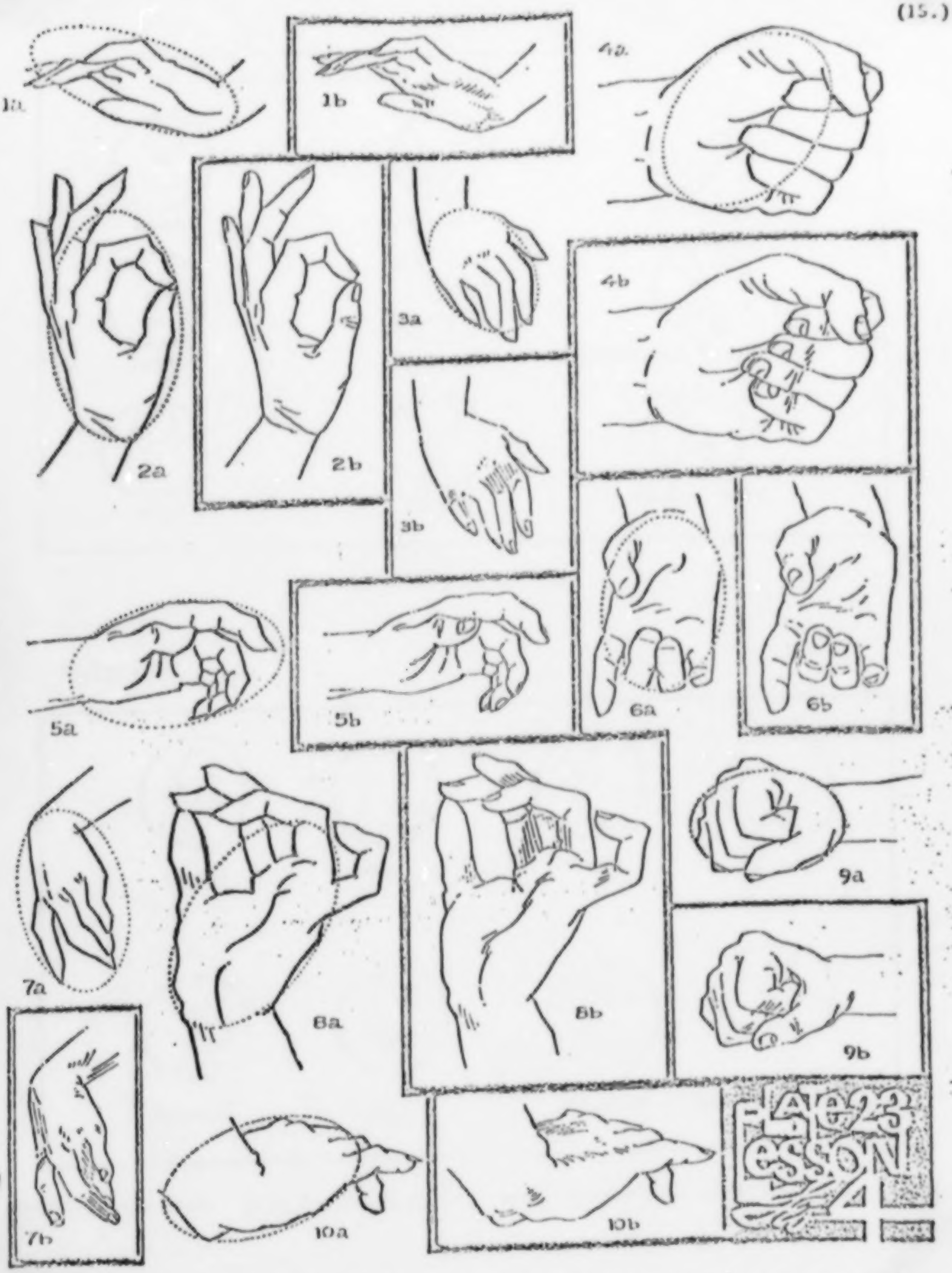
BOGORAD, Alan Dale. It's fun to draw, Wm. Penn Publishing Corporation, New-York, p. 60.



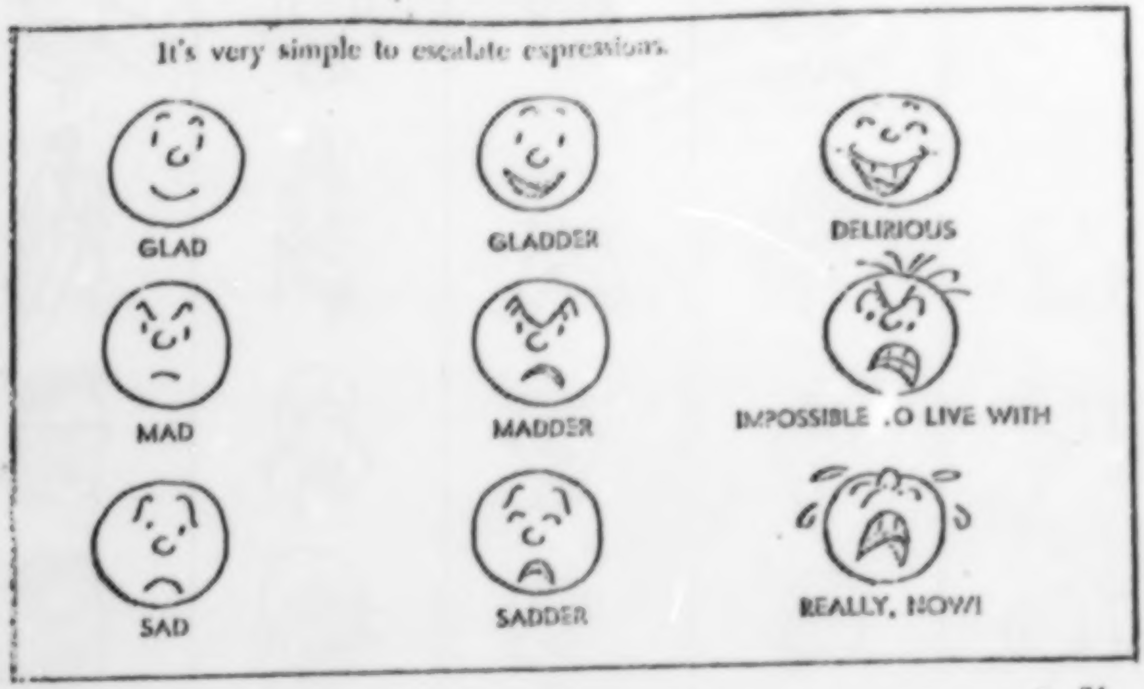
POGORAD, Alan Dale. *It's fun to draw*, Wm. Penn Publishing Corporation, New-York, p. 60

EXPRESSION PLATE 16 · LESSON 3

HOGORAD, Alan Dale. It's fun to draw. Wm. Penn Publishing Corporation, New-York, p. 60.

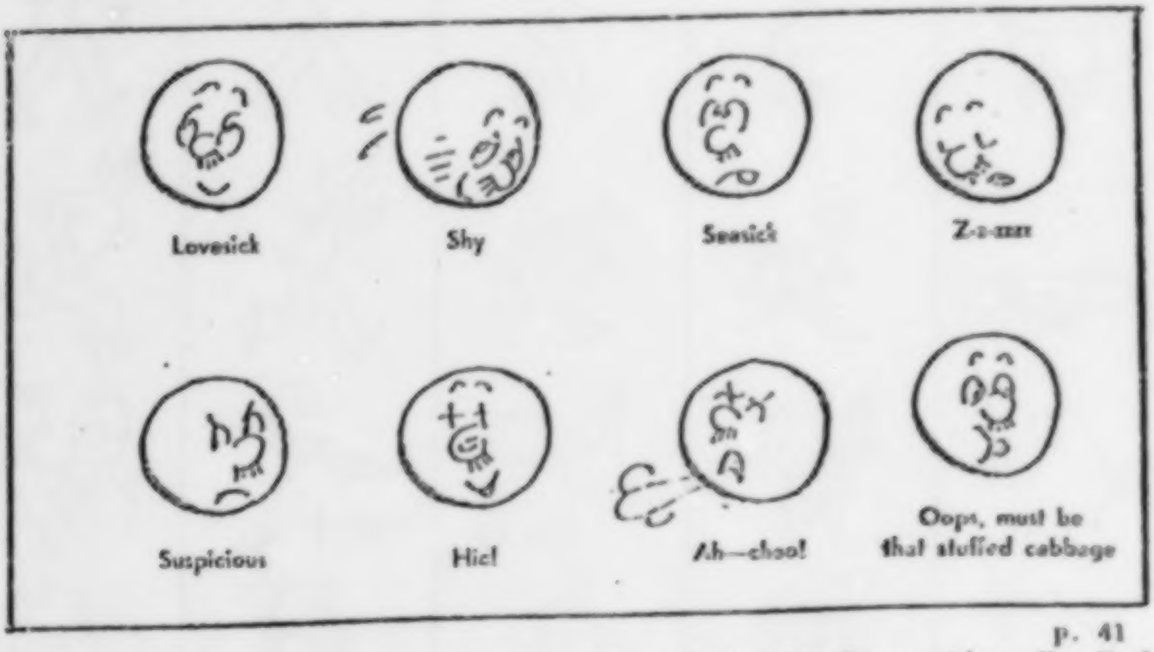


BOGORAD, Alan Dale. <u>It's fun to draw</u>, Wm. Penn Publishing Corporation, New-York, p. 60.



p. 34

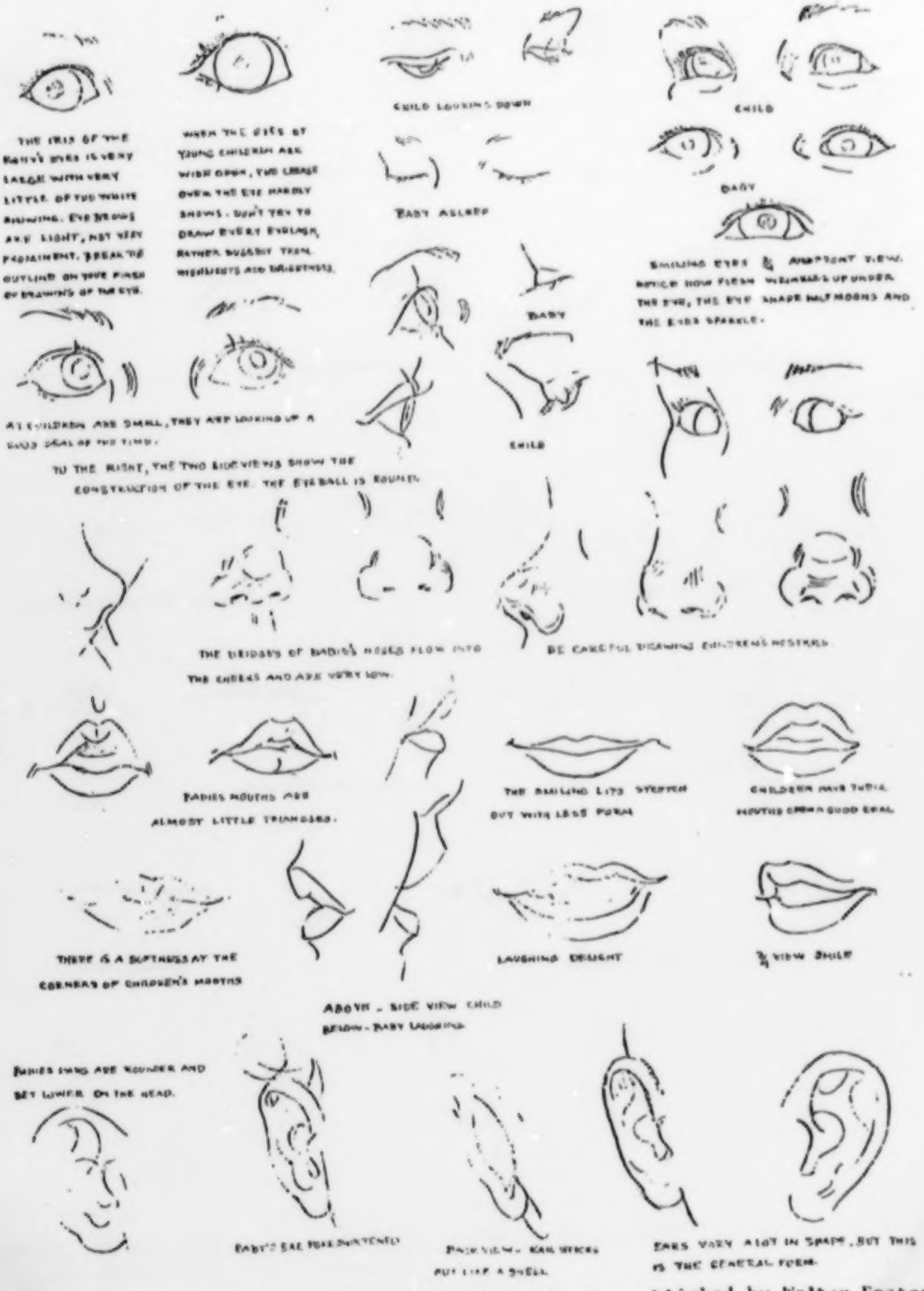
Expressions



p. 41

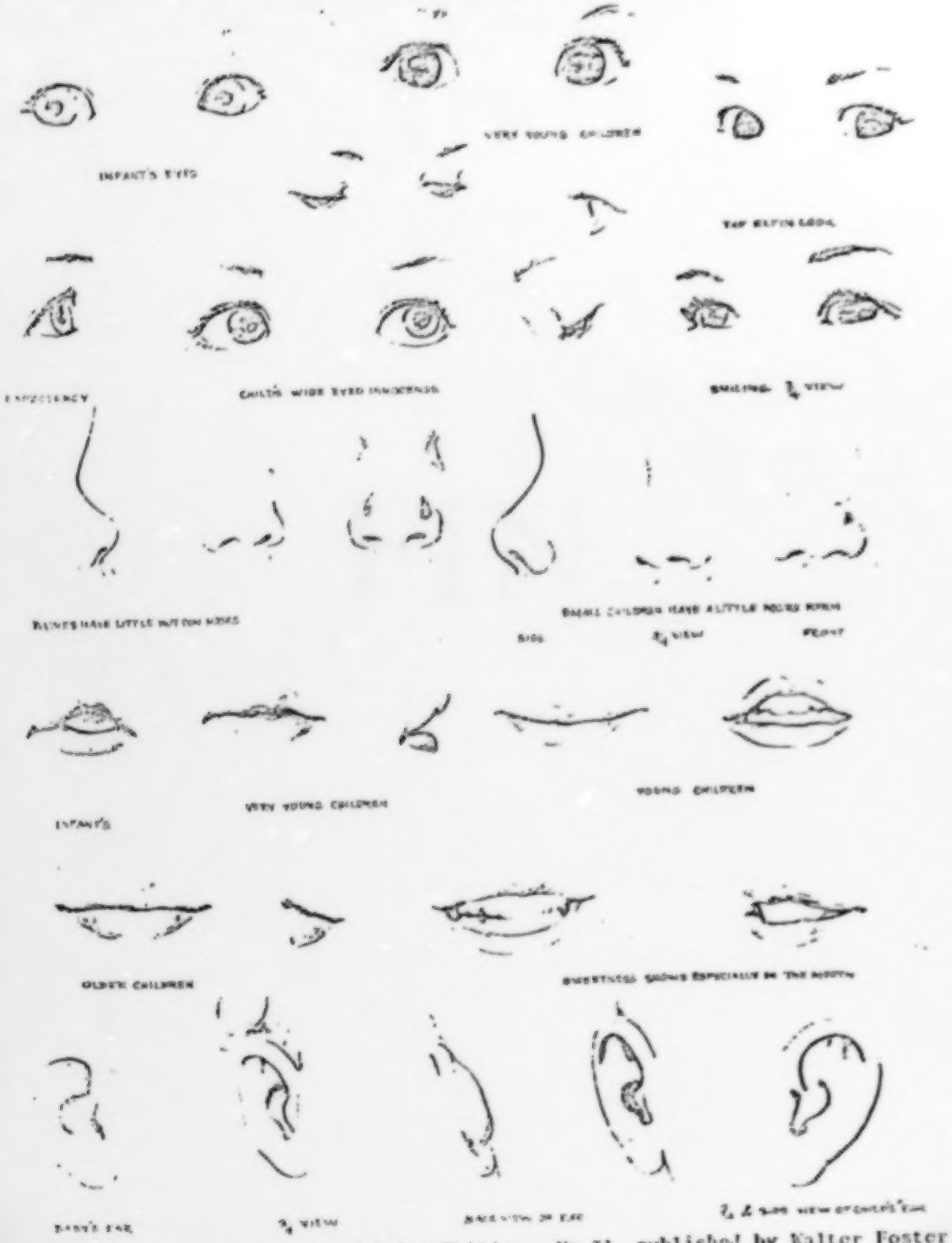
BOGORAD, Alan Dale. <u>It's fun to draw</u>, Wm. Penn Publishing Corporation, New-York, p. 60.

LAROCHELLE, Réal. La bande dessinée, Coll. pour l'enseignement du français au secondaire, Ed. Hurtubise, 1972, p. 34.



FRENCH, Viola. How to draw and Paint Children, No 31, published by Walter Foster Art Service Inc., California

FEATURES OF BABIES AND CHILDREN



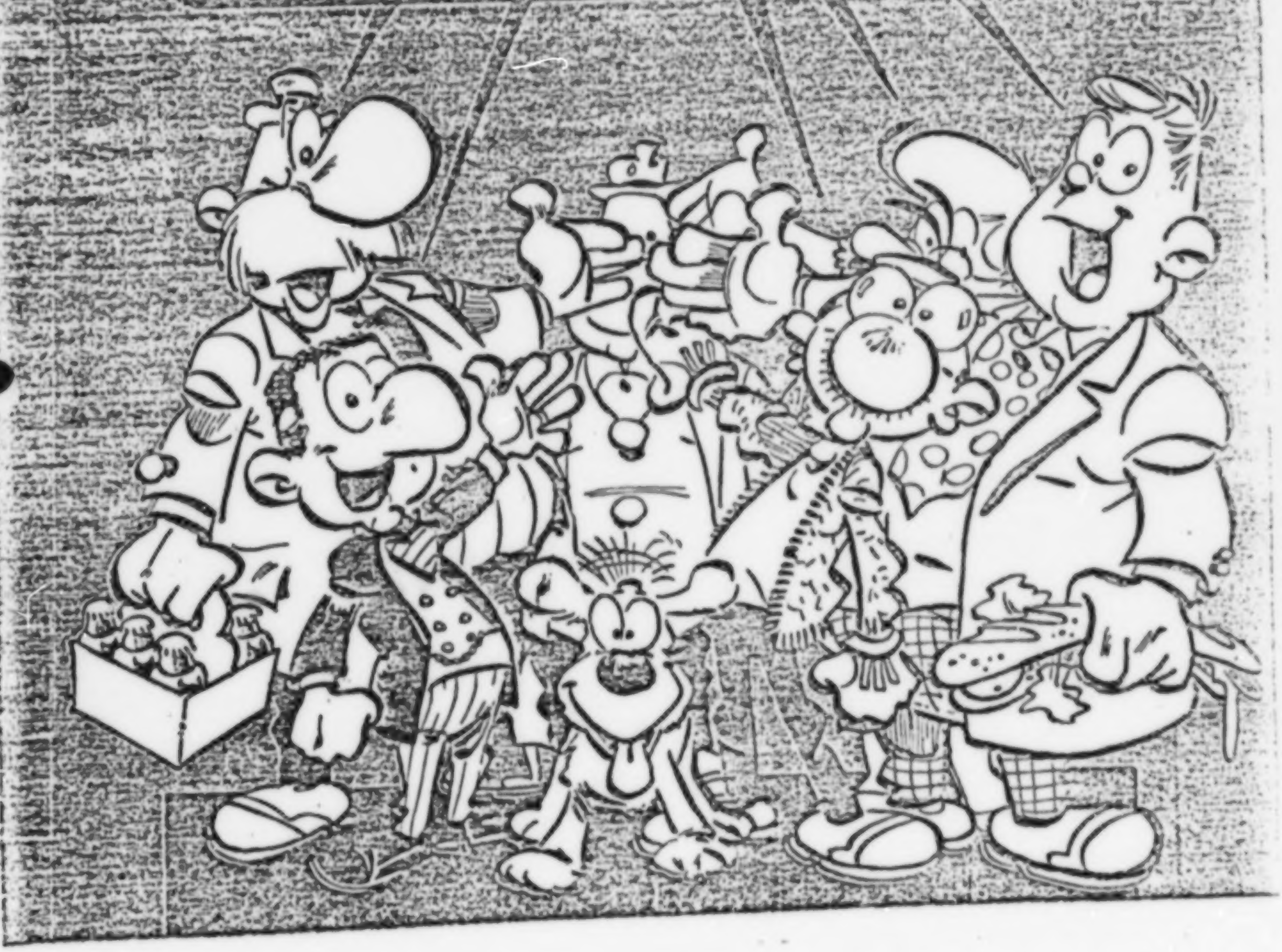
FRENCH, Viola. <u>How to draw and Paint Children</u>, No 31, published by Walter Foster Art Service Inc., California.

LA BANDE DESSINEE, POUR UNE DIDACTIQUE DE L'EXPRESSION ET DE LA COMMUNICATION ECRITE AU PRIMAIRE

EXPERIMENTATIONS

EDUQ 8170201

LA BANDE DESSINEE, POUR UNE DIDACTIQUE DE L'EXPRESSION ET DE LA COMMUNICATION ECRITE AU PRIMAIRE



Recherche appliquée élémentaire
P.P.M.F.-Sherbrooke
Juin 1980

Chercheur: Lina Thériault

Consultant et documentaliste: Richard Langlois

CONSULT
SUR PL

4. Cadre expérimental

Lors d'une rencontre précédant l'étape de l'expérimentation, nous avons passé un contrat avec les deux enseignantes qui acceptent d'exploiter la Bande dessinée au primaire.

Les conditions du contrat se résument comme suit:

1) Choisir les situations d'apprentissage parmi celles qui sont suggérées dans le projet.

2) Porter un jugement critique sur la démarche pédagogique décrite.

3) Noter les réactions des élèves.

4) Laisser aux enfants la latitude de lire et d'écrire la Bande dessinée comme moyen d'expression.

5) Intégrer la Bande dessinée au programme de français.

4.1 Choix des sujets

Les sujets choisis pour participer à l'expérimentation de cette recherche sont des jeunes de 8 et 10 ans du primaire des écoles. Notre-Dame et Saint-Philippe de Windsor.

Ces groupes sont composés de garçons et de filles qui appartiennent à un milieu socio-économique considéré moyen.

Quelques problèmes socio-affectifs sont rencontrés chez plusieurs élèves des deux groupes respectifs. Mais le PRODAS permet de récupérer ces élèves pour les faire fonctionner davantage sur le plan intellectuel.

4.2 Réalisation des activités

Les activités choisies et organisées ne peuvent toutes être expérimentées dans l'immédiat à cause de contraintes jaillissant du milieu scolaire en cette année de la Convention collective des enseignants.

Cependant, plusieurs des activités mises en retrait ont été expérimentées dans trois projets de la Phase III du P.P.M.F. (voir p.1155) supervisés par le chercheur principal de cette recherche.

Pendant la période d'expérimentation (janvier-juin 1980) les périodes de français habituelles, prévues pour les 8 et 10 ans, ont été comblées par les activités d'exploitation de la Bande dessinée décrites aux pages 815 ... 864 ... de ce projet.

5-8
9-11
SONDAGE AUPRES DES JEUNES
5

Questionnaire-sondage sur la Bande dessinée

Avant d'entreprendre une démarche pédagogique avec le support de la Bande dessinée, l'enseignant(e) se doit de connaître les goûts et les intérêts des jeunes qui sont les premiers agents dans l'apprentissage envisagé.

Ce sondage peut orienter la planification des activités, le choix du matériel pédagogique le plus propice à répondre aux situations d'expression et de communication écrite, permet de prévoir certaines stratégies stimulant l'action des sujets en cause, d'impliquer au maximum ceux-ci dans le processus d'apprentissage qui doit se faire dans un circuit de communication réelle.

C'est très souvent après une cueillette d'informations auprès des enfants que se déclenchent la motivation de l'enseignant, la curiosité du jeune... Il suffit d'une étincelle pour attiser l'ardeur, les désirs, l'agir des personnes impliquées dans le projet.

Etant donné que les goûts et les intérêts des jeunes du 1er cycle peuvent être différents de ceux du 2e cycle, nous avons bâti un questionnaire pour répondre aux besoins de chaque cycle.

La période de temps alloué aux répondants est environ de trente (30) minutes indépendamment des cycles. Cependant, les réponses peuvent s'enregistrer à l'oral pour les 5-7 ans plus ou moins initiés au code écrit.

Par la suite, nous regroupons les données afin de dégager les lignes directrices pouvant inférer dans les étapes de l'expérimentation.

Nous vous communiquons les résultats d'un sondage réalisé avec les 8 ans d'une école de la C.S. de Morilac au début du mois de décembre 1979.

R.A.E.: Pour une didactique de l'expression et de la communication écrite au primaire

QUESTIONNAIRE-SONDAGE SUR LA BANDE DESSINEE

(à l'intention des élèves de 5-8 ans)

Université de Sherbrooke
Mai 1980

Conception: Lina Thériault
Dactylographie: Francine Belleau

QUESTIONNAIRE-SONDAGE SUR LA BANDE DESSINEE

Les consignes

1. Tu indiques ton nom et prénom sur la copie.
2. Tu lis attentivement chaque question.
3. Tu réfléchis.
4. Tu réponds personnellement aux questions.
5. Tu mets ta réponse sur la ligne préposée à cette fin.

I. Intérêt pour la bande dessinée

1. Connais-tu des bandes dessinées?	P_1	P_2
a) Beaucoup	11	14
b) Quelques-unes	8	9
c) Aucune	3	0

2. As-tu regardé un livre de bandes dessinées?		
a) Souvent	8	12
b) Quelquefois	11	10
c) Jamais	3	0

3. Où as-tu regardé une bande dessinée?		
a) Dans un livre	16	19
b) Dans un journal	14	11
c) Sur une affiche	5	4
d) Sur un jeu	3	4
e) f) Ailleurs	0	4

4. Aimes-tu lire une bande dessinée?		
a) Beaucoup	16	16
b) Quelquefois	4	6
c) Jamais	2	0

	P_1	P_2
5. Lis-tu des bandes dessinées à l'école?		
a) Souvent	15	8
b) Quelquefois	5	14
C) Jamais	2	0

6. Quelles sont les bandes dessinées que tu préfères?

P_1

Boule et Bill	10		
Gédéon	20		
Mickey Mouse	8		
Donald	1[illegible]		
Casimir	7		
Bugs Bunny	10		
Tom & Jerry	3	Lucky L.	2
La Ferme	3	Babar	1
Bob Bc Bop	2	Astérix	1
Tintin	1	Spirou	1

P_2

Lucky Luke	12	Michey Mouse	14
Schtroumpfs	17	Benoît Brisefer	11
Boule et Bill	29	Popeye	7
Gaston	7	Goldorak	3
Tintin	10	Astérix	2
Musti	1	Donald Duck	3
Gédéon	3	Barbapapa	1
Pistil	1	Titi	1
Spirou et fantasio	1		

7. Pourquoi aimes-tu ces bandes dessinées?

C'est beau	16	Intéressantes	7
		Belles	11
Couleurs	2	Drôles	10
		M'apprennent à lire	
J'aime lire	1	Amusant	2
J'aime ça	2	Couleur	1
		Ballons	1

8. Qu'est-ce que tu aimes le plus dans les bandes dessinées?		
a) L'image	6	13
b) Les paroles	3	10
c) Les ballons	2	5
d) Les bruits	4	8
e) Les personnages	2	15
f) La couleur	3	12
g) Les animaux	3	5

9. Nomme le(s) personnage(s) que tu préfères dans les bandes dessinées?

P_1		P_2	
Boule	2	Tintin	6
Gédéon	6	Popeye	5
Mickey Mouse	5	Goldorak	1
Bugs Bunny	2	Boule et Bill	5
Donald	6	Gaston	4
Tom	1	Schtroumpfs	5
Boule et Bill	4	Schtroumpfette	1
Tintin	2	Mickey Mouse	6
Lucky Luke	1	Donald Duck	2
Bill	1	Lucky Luke	4
Spirou	1	Boule 4 Titi	1

– Si tu préfères aussi un animal, tu peux me dire son nom.

Bill	7	Casimir	1	Bill	10
Bugs Bunny	3	Gédéon	1	Gédéon le canard	2
Titi	5	Tom	1	Jérémie	1
Donald	4	Mickey	1	Tigre	1
Mimi	1			Loup	1

10. As-tu des bandes dessinées à la maison?

	P_1	P_2
a) 10 à 15	6	5
b) 5 à 10	2	5
c) 1 à 5	8	4
d) Aucune	6	5
e) Plus de 15		4

11. Lis-tu des bandes dessinées à la maison?

	P_1	P_2
a) Souvent	9	15
b) Quelquefois	6	8
c) Jamais	5	0

II- Expression et communication par la bande dessinée

	P_1	P_2
1. Racontes-tu à quelqu'un les bandes dessinées que tu lis?		
a) Souvent	9	6
b) Quelquefois	9	10
c) Jamais	5	6
2. As-tu déjà fait une bande dessinée en classe?		
a) Souvent	5	13
b) Quelquefois	13	10
c) Jamais	5	0
3. Fais-tu des bandes dessinées à la maison?		
a) Souvent	9	6
b) Quelquefois	5	13
c) Jamais	9	4
4. Désires-tu inventer une bande dessinée?		
a) Beaucoup	12	13
b) Un peu	7	8
c) Pas du tout	4	1
5. Préfères-tu inventer une bande dessinée		
a) En équipe?	10	3
b) Seul(e)?	13	20
6. Qu'est-ce que tu aimes faire dans la bande dessinée?		
a) Les ballons	4	4
b) Les paroles	1	3
c) Les dessins	17	20
d) Les bruits	2	2

7. Si tu connais le titre d'une bande dessinée que tu voudrais lire en classe, écris son nom.

P_1		P_2	
Toutes les B.D.	1	Lucky Luke	8
Droopy	1	Schtroumpfs	2
Barbapapa	1	Boule et Bill	5
Astérix	1	Benoît Brisefer	1
Tintin	6	Mickey Mouse	3
Boule et Bill	4	Goldorak	1
Lucky Luke	3		
Gédéon	2		
Bob Be Bop	1		
Tom & Jerry	3		
Mickey Mouse	1		

Ton nom .... Prénom ....

R.A.E.: Pour une didactique de l'expression et de la communication écrite au primaire

QUESTIONNAIRE-SONDAGE
SUR LA
BANDE DESSINEE

(à l'intention des élèves de 9-11 ans)

Université de Sherbrooke
Février 1979

Conception: Lina Thériault
dactylographie: Joane Gagnon

QUESTIONNAIRE-SONDAGE SUR LA BANDE DESSINEE

Les consignes

1- Tu indiques ton nom et prénom sur la copie
2- Tu lis attentivement chaque question
3- Tu réfléchis
4- Tu réponds personnellement aux questions
5- Tu mets ta réponse dans la case [ ] ou sur les lignes placées en bas de la question.

Les questions

1- Aimes-tu lire une Bande dessinée?

a) oui
b) non

	P_1	P_2
a) oui		
b) non		

2- Lis-tu les Bandes dessinées dans les journaux ou revues suivantes? Indique ta réponse en plaçant un "X" vis-à-vis le non ou le oui.

	non	oui	non	oui
a) La Tribune	7	19	4	22
b) Le Vidéo-presse	19	7	26	0
c) Spirou	6	20	12	14
d) Tintin	6	20	12	14
e) Pilote	19	7	21	5
f) Pif	9	17	10	16

3- Si tu as répondu "oui" au numéro 2, tu veux me dire quelle Bande dessinée t'intéresse beaucoup dans ce journal ou cette revue?

P_1 Pif 15/25

4- Qu'est-ce que tu aimes le plus dans la Bande dessinée choisie au numéro 3?

P_2 Gags

5- Préfères-tu une Bande dessinée:

	P_1	P_2
a) comique	13	13
b) réaliste		2
c) comique et réaliste	13	24

6- As-tu une collection de Bandes dessinées chez toi?

a) oui	11	15
b) non	15	11

7- Si tu as une collection de Bandes dessinées, tu veux me la décrire ou l'expliquer en quelques lignes?

8- Voici une liste de Bandes dessinées, indique par un chiffre celle qui te plaît plus qu'une autre.

Exemple: Si tu indiques le chiffre "1" dans la première case, ça veut dire que c'est Astérix que tu préfères à toutes les autres.

Et tu continues d'indiquer 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 à 19 dans les autres cases si tu connais chacune de ces Bandes dessinées.

	P_1	P_2
a) Astérix	2	6
b) Tintin		
c) Lucky Luke	4	2
d) Les Schtroumpfs	1	1
e) Boule et Bill	3	1
f) Yogi l'ours		
g) Nic et pic		
h) Peanuts		
i) Tarzan		7
j) Gaston Lagaffe		4
k) Achille Talon		
l) Pif le chien		
m) Pif	5	5
n) Les 4 as		
o) Archie		3
p) Benoît Brisefer		4
q) L'Evangile		
r) Arthur le fantôme		
s) Tonton Placide		

9- Qu'est-ce qui te plaît davantage lorsque tu lis une Bande dessinée? Mets un "X" vis-à-vis de ce qui te plaît.

a) Les images	5	
b) Les bruits des personnages et des objets	5	
c) Les ballons		
d) La couleur	8	
e) Le dialogue	8	
f) Le dessin	8	
g) Tout	13	26

10- Quel héros choisirais-tu parmi les suivants?

a) Le héros d'aventure	3	4
b) Le héros policier	3	0
c) Le héros de la magie	1	0
d) Le héros de "Western"	2	7
e) Le héros comique	10	6
f) Le héros romanesque		
g) Le héros de ton âge	7	7

11- As-tu déjà travaillé la Bande dessinée en Savoir écrire?

a) Souvent
b) Jamais
c) Rarement
d) Quelquefois

	P_1	P_2
a)	3	26
b)	8	0
c)	3	0
d)	12	1

12- Serais-tu plus intéressé à écrire si le professeur utilisait la Bande dessinée en classe?

a) non
b) oui

a)	1	1
b)	25	25

13- Aimerais-tu mieux:

a) créer ou inventer une Bande dessinée?
b) travailler en classe une Bande dessinée connue?

a)	21	25
b)	5	1

14- As-tu le goût d'écrire:

a) des contes?
b) des scénarios?
c) un roman?
d) une Bande dessinée?
e) un texte libre?

a)	3	
b)		
c)		
d)	19	26
e)	4	

15- Si tu avais à t'exprimer sur un sujet, quel moyen choisirais-tu?

a) Le texte libre
b) La Bande dessinée
c) L'article de journal
d) La lettre
e) Le dessin
f) Le cinéma

a)	5	4
b)	18	20
c)		
d)		
e)	3	1
f)		

Ton nom .... prénom ....

Rita Couture
prof.
Ecole N.-Dame
C.S. Morilac
Windsor 1979 80

Activité 1

Coin de lecture

Clientèle: 7 ans
Temps: décembre 1979

Objectifs	Activités	Objectivation
Développer le goût de lire. Permettre à l'enfant de connaître un éventail de Bandes dessinées faciles à lire. Habiliter l'enfant à lire aussi bien le texte que l'image à comprendre le message verbo-iconique propre à la Bande dessinée.	Organiser avec les élèves le coin de lecture dans leur classe. Choisir avec eux des Bandes dessinées qui les intéressent et en suggérer d'autres accessibles à leur âge.	Pourquoi un coin de lecture? Echange sur leur intérêts. Partage des connaissances sur les albums - les auteurs familiers. (le questionnaire-sondage de 5-8 ans a orienté ce partage)
	Déterminer avec les enfants le fonctionnement du coin de lecture - lire chaque jour dans le calme, le silence - échanger à voix très basse - respecter chaque album en le feuilletant délicatement, sans briser les pages, sans griffonner - ne pas déranger les autres lecteurs Fixer des périodes où tous les enfants peuvent en bénéficier.	Pourquoi fixer ensemble des règles du "jeu de lire"? Feed-back sur les découvertes faites dans leurs lectures sur ce qu'ils aiment dans le coin de lecture.

Réalisé par les 7 ans

Le coin de lecture

Organisation matérielle

Conditions d'implantation

facile d'accès à l'enfant de 7 ans

familier à l'enfant parce que dans sa classe

équipé par l'enfant:

- bandes de La Tribune et de La Petite Tribune
- bandes personnelles
- posters fabriqués par les enfants

Equipement

tableau d'affichage sur lequel les bandes des enfants sont présentées

étagères pour recevoir les albums

coussins et chaises pour s'asseoir

décoration: posters de Boule et Bill, Musti, Tip et Tap, Pilis ...

plantes, gravures de personnages de Bandes dessinées

musique douce quelquefois pour disposer à lire et à réfléchir

magnétophone à cassettes

Sélection du matériel

Récit à gag

Placid et Muzo

Boule et Bill

Benoît Brisefer

Titi et Sylvestre

Barbapapa

Bugs Bunny

Donald

Casimir

Récit d'aventures

Tom et Jerry

Tintin

Bop Be Bop

Droopy

Récit merveilleux

Gédéon

Mickey Mouse

Schtroumpfs

Récit western

Lucky Luke

Modalités de fonctionnement

Les enfants vont lire aux périodes de lectures libres, aux minutes libres entre deux activités.

Ils vont s'enregistrer, s'écouter, consulter.

Chaque jour, une douzaine d'élèves le visite.

Les élèves partagent leurs découvertes.

Rétroaction

L'enseignante échange avec les enfants concernant leurs intérêts à ce coin de lecture:

- ce qu'ils apprennent dans leurs lectures
- les changements à opérer
  - toujours bien remettre les albums sur les tablettes pour qu'ils se retrouvent facilement.

Commentaires de l'enseignant

Le goût de lire a augmenté.

Les enfants lisent des bandes dessinées dans le journal, à la bibliothèque ...

Au début, ils s'intéressent aux images mais ils veulent vite apprendre à lire le texte.

Les plus faibles demandent l'aide d'un plus fort ou recourent au professeur pour le texte.

Ils dessinent plus qu'avant, demandent à composer des bandes dessinées et à lire plus souvent.

Ils sont plus éveillés à découvrir des indices sémantiques dans l'image et le texte pour reproduire l'histoire.

Ils se hâtent à venir me raconter l'histoire dès qu'ils ont lu quelques planches.

Réactions de l'élève

C'est plaisant lire des bandes dessinées en classe.

On comprend plus les images lorsqu'on peut partager avec des amis.

On aime lire le texte pour savoir si on a compris l'histoire et montrer aux autres qu'on sait lire.

La musique aide à nous calmer.

Plusieurs se sont installés un coin de lecture à la maison, ont demandé des bandes dessinées à leurs parents pour Noël, Pâques, à l'occasion de leur anniversaire.

Ils sont stimulés à découper des bandes dans les journaux pour afficher sur le tableau mural.

Clientèle: 7 ans
Temps: 27 février 1980

Activité dérivée à la lecture de Bandes dessinées.

Objectifs	Activités	Objectivation
Amener l'enfant à reproduire un personnage de Bande dessinée qu'il aime.	<u>Consigne:</u> Dessiner un personnage de Bande dessinée pour décorer le coin de lecture.	<u>Objectivation:</u> Echanger avec les enfants sur les personnages possibles.
	<u>Etapes:</u>	
	Choisir son personnage préféré.	Vérifier son choix dans des albums.
	Déterminer le mode de reproduction.	Lister le matériel nécessaire.
	Esquisser le modèle.	Procéder par essais et erreurs.
	Réaliser l'encrage	Demander conseil.
	le coloriage (7 élèves)	Décider de la réalisation finale.
	le décor avec tissu et feutrine (2 élèves)	
	Déposer le personnage là où l'émetteur le désire.	Feed-back positif des récepteurs.

Commentaires de l'enseignant

Ce fut une très bonne occasion de partager ses connaissances, de développer son esprit d'observation ...

Certains élèves procèdent sans méthode tandis que d'autres sont minutieux dans la réalisation du modèle.

Quelques élèves réalisent plus d'un personnage.

La plupart des élèves observent davantage certains détails des personnages rencontrés dans leurs lectures.

Réactions de l'enfant

Certains enfants sont très contents de ce qu'ils ont réalisé tandis que d'autres veulent refaire leur personnage.

Quelques élèves se fient trop à eux-mêmes, n'écoutent pas les conseils.

Les enfants sont fiers de placer leur personnage au coin de lecture.

Ils critiquent chaque personnage.

Ils sont sensibles aux commentaires positifs.

Lecture

Clientèle: 7 ans
Temps: 25 février 1980

Objectif	Activités	Objectivation
Rendre l'enfant capable de lire le message verbo-iconique propre à la bande dessinée.	**1er temps:**	Choisir avec l'enfant des bandes appropriées à son âge.
	Lire avec les enfants des bandes de journaux régionaux familiers - La Tribune - La Petite Tribune - La Presse - Le Journal de Montréal	
	Percevoir les éléments du message graphique et verbal - cases, ballons, appendice, récitatif, onomatopées, dialogue, ...	Echanger sur les découvertes réalisées.
	Donner une signification à ces principaux éléments découverts.	Défendre son point de vue selon ses connaissances.
	2e temps:	
	Lire silencieusement une bande.	Où aller chercher dans la planche les éléments importants de l'histoire.
	Raconter l'histoire de vive voix.	Savoir ordonner ses idées pour intéresser les récepteurs.
	Variante:	
	Enregistrer l'histoire racontée verbalement.	Comment parler pour se faire comprendre par ce moyen auditif.
	S'écouter et se critiquer positivement.	Retour sur les principaux éléments de l'histoire.
		Evaluer ce qui est compris et incompris.

Commentaires de l'enseignant

Les élèves déterminent très vite les bandes qu'ils veulent lire.

Au début, plusieurs élèves éprouvent des difficultés à lire les caractères d'impression du texte. Mais ils s'habituent graduellement à cette écriture qu'ils rencontrent un peu partout.

Certains élèves préfèrent lire leur bande que de la raconter.

Les enfants lisent facilement l'image et essaient de repérer certains mots du texte qui leur aident à compléter l'histoire.

Etant fier de savoir lire, à la fin de l'année, l'enfant demande de lire l'histoire plutôt que de la raconter.

Les enfants apprennent très vite, à utiliser les termes propres à ce médium tels: ballon, vignette ou case, appendice, récitatif, onomatopée ou bruit, planche ou page. Ils se corrigent mutuellement les imprécisions, la prononciation ...

Réactions de l'élève

Ils sont fiers de découvrir les termes propres à la Bande dessinée.

Ils aiment utiliser les bons termes lorsqu'ils jasent entre eux.

Ils sont toujours à la recherche de nouveaux ballons, cases, onomatopées ...

Ils cherchent à lire différentes bandes et donner leurs impressions sur leurs lectures.

Ils partagent avec leurs copains les éléments comiques qu'ils découvrent dans les bandes lues à la maison ou en classe.

A la bibliothèque, ils veulent retrouver de nouvelles bandes dessinées, les lire et dire ce qu'ils aiment dans ces histoires.

Communication écrite: lecture

Clientèle: 7 ans
Temps: janvier 1980

Objectifs	Activités	Objectivation
Rendre l'enfant capable - de percevoir les principaux éléments du message verbo-iconique propre à la Bande dessinée - de reconnaître les paroles prononcées par tel personnage.	Présentation d'une planche dessinée de <u>Boule et Bill</u>.	Echanger sur "ce que je connais" de cette Bande dessinée.
	Lecture silencieuse de la planche.	Certains ont des albums.
	Découverte des principaux éléments	D'autres l'ont vu à la T.V., sur les journaux.
	•du message non-verbal	
	- ballons (forme, place dans l'image) et leur signification	Exprimer ce que l'on connaît
	- vignettes ou cases (forme, grandeur) disposition sur la page, la marge entre chacune des vignettes	Vérifier ses connaissances par essais/erreurs Ajustements
	- appendice (forme, situation)	Faire des liens avec ce que l'on sait
	• du message non-verbal	
	- le titre	ce que l'on a vu
	- les paroles dans les ballons	ce qu'on apprend.
	- les récitatifs	
	- les onomatopées	
	Organiser un jeu de rôles	Qui veut jouer le rôle de tel personnage?
	Relire la planche en respectant chaque rôle.	S'ajuster au fur et à mesure que l'on lit.
	Retour sur l'activité.	Dire ce que l'on a aimé, su, appris.

Commentaires de l'enseignant

Ce fut une surprise de constater tout ce que l'enfant connaît sur la Bande dessinée.

La majorité des élèves découvre très vite les termes précis de ce médium et la signification à attribuer aux divers éléments du message.

Nous découvrons vite que l'enfant est né avec l'image. Il cherche et recherche les livres avec des images, spécialement les Bandes dessinées. Il en lit partout et demande à ses parents de lui en donner comme cadeau.

A partir de cette initiation à la lecture d'une Bande dessinée, les enfants semblent plus friands à découvrir "le pourquoi" des éléments nouveaux qu'ils rencontrent.

Ils demandent à lire oralement en procédant sous forme de "jeu de rôles".

Réactions de l'enfant

Qui découvre la bonne réponse? Tous les enfants sont enthousiastes à ce genre de jeu.

Ils aiment montrer leur performance.

Ils se stimulent réciproquement à mémoriser et à utiliser les bons termes dans leur conversation.

Chaque enfant s'efforce de trouver de nouveaux ballons, vignettes, appendices pour se valoriser ...

Tous prennent plaisir à dessiner différentes formes de ballons, de vignettes, de languettes (appendices) ... et se dépêchent à les communiquer.

Ils sont des passionnés de la Bande dessinée.

Certains élèves éprouvent des difficultés à jouer le rôle qu'ils ont choisi. Ils ne savent plus qui dit quoi?

La plupart des élèves ont apprécié ce genre de lecture nouveau.

LA MÉDAILLE A MÉDOR

AMER HIC !

C'EST UN GRAND JOUR!... JE DOIS ÊTRE À MON AVANTAGE!
C'EST AUJOURD'HUI QUE JE PASSE LES ÉPREUVES D'ADMISSION AU GRAND CONSEIL DES SAGES!
LE GRAND CONSEIL SALUE LE FRÈRE AUX LONGUES OREILLES!
UGH!
NOUS ALLONS DONC PROCÉDER AUX ÉPREUVES...
MAIS AVANT...
OH, OUI! LES ÉPREUVES! LES ÉPREUVES!
...QUE LE FRÈRE FUME LE CALUMET À LA RHUBARBE!
HÉ! C'ÉTAIT DANS LES ÉPREUVES ÇA?!?
HUGH!
IL FUME COMME UN VRAI GUERRIER, NON?
BON TIRAGE, MAIS PÂLE VISAGE!
PUF PUF PUF
JE CROIS QUE LES ÉPREUVES COMMENCENT BIEN MAL POUR LE FRÈRE AUX LONGUES OREILLES!
ELLES NE COMMENCENT PAS, ELLES SE TERMINENT!
PUF PUF PFF
ME FAIRE FUMER UN CALUMET BOURRÉ À LA FEUILLE DE RHUBARBE SÉCHÉE!... QUELLE ATROCE ÉPREUVE!
LONGUES OREILLES NE FERA JAMAIS PARTIE DU CONSEIL DES SAGES!
NOUS AVONS DIT!
HIC!

Clientèle: 7 ans
Temps: début de mars

:ommunication écrite

Objectif	Activités	Objectivation
꞉endre l'enfant capable de reproduire un petit conte en bandes dessinées.	Lecture du conte "Misti et l'avion" par le professeur.	
	Ressortir les idées principales de l'histoire au tableau.	Discuter des faits logiques èt chronologiques de l'histoire.
	Qui? fait quoi? (Personnages + actions)	Faire des choix sur les éléments plus importants à retenir
	Réaliser personnellement une bande dessinée à partir de cette histoire	Echange sur l'organisation d'une planche.
	Tracer les cases	Nombre de cases, de ballons.
	Esquisser les ballons bien disposés dans les cases.	Où situer les ballons dans la case?
	Ecrire les paroles dans les ballons.	Quelles paroles doit-on écrire?
		Comment tracer l'appendice?
	Faire l'image.	Quoi dessiner?
	Ajouter des onomatopées.	Quelles onomatopées s'utilisent bien dans cette histoire?
	Colorier les images.	Choisir les bonnes couleurs.
	Communiquer à un ou plusieurs amis ce qui a été réalisé.	Feed-back des lecteurs.

Commentaires de l'enseignant

L'histoire de "Misti et l'avion" intéresse les élèves parce que le référent est familier à l'enfant de cet âge.

Il est difficile de suivre chaque élève dans la réalisation d'une bande dessinée personnelle. C'est pourquoi nous avons choisi de composer ensemble le contenu des ballons et de laisser chacun libre d'exprimer l'image à son goût.

Pour une première réalisation, on doit consacrer plusieurs demi-heures à ce travail.

Certains élèves sont plus ou moins habiles à tracer les lignes droites et pâles. Parfois, ces quelques élèves doivent reprendre leur bande ce qui prolonge l'activité et affaiblit parfois l'intérêt. C'est pourquoi, il est bon de faire des exercices de "tracer des lignes droites, des cases, des ballons ..." avant de réaliser une bande dessinée en classe.

C'est une activité plaisante à réaliser même si la première est plus exigeante au niveau de l'intervention du professeur.

Réactions de l'enfant

Les enfants désirent réaliser une bande dessinée à partir d'une histoire racontée par le professeur; ils sont fiers d'entendre parler des animaux et d'un jouet familier, l'avion.

Ils sont attentifs au récit et intéressés à s'exprimer sur le déroulement de l'histoire.

Ils désirent faire une bande dessinée mais ils sont insécures face à sa réalisation.

Ils demandent du temps pour bien réaliser leur bande.

Certains éprouvent des difficultés dans le dessin et demandent conseils à des amis.

La couleur plaît beaucoup à l'enfant. Celui-ci a hâte de colorier sa bande.

Ils sont très intéressés à lire la bande de leur copain.

l'avion de Misti

Illustrations de Robert DALLET.

Texte de Claude LANSSADE

© EDITIONS LITO - PARIS

829.
(14.)

Eugene G

L'avion de Misti

(15.)

Lecture d'un chant du disque: "Au pays des Schtroumpfs"

Clientèle: 7 ans
Temps: 18 mars 1980

Objectifs	Activités	Objectivation
Rendre l'enfant capable	Audition du disque dans le calme et le silence.	Essayer de repérer des paroles.
de lire un chant	Lecture des paroles du chant: "Le tango Schtroumpf".	Bien prononcer les paroles et les redire pour les fixer dans la mémoire.
d'apprendre les paroles et la mélodie	Ré-audition du disque en lisant les paroles.	Vérifier la compréhension, favoriser l'apprentissage.
de l'exprimer clairement à des récepteurs	Apprentissage de la mélodie en prononçant les paroles.	Essais/erreurs, ajustement de la voix, des paroles, du rythme.
	Répétitions pour apprendre par coeur ce chant.	Etre attentif aux difficultés pour les résoudre.
	Communiquer ce chant à la responsable du projet.	Feed-back du récepteur - positif - négatif
	Ré-ajustement pour une réalisation parfaite.	Audition de l'enregistrement pour vérifier le succès.
	Enregistrement pour le projet.	

Commentaires de l'enseignant

Les élèves sont très motivés à apprendre le chant.

L'ouïe est très aiguisée à percevoir les paroles et la mélodie.

Certains élèves égarent leur feuille, d'autres éprouvent des difficultés à ajuster leur voix.

Tous aiment s'exprimer par la chanson.

Ils sont très sensibles aux remarques qui peuvent les aider à améliorer l'émission du chant.

Réactions des élèves

Ils aiment beaucoup écouter et apprendre ce chant.

Ils apportent les paroles à la maison pour les apprendre par coeur.

Ils le chantent pendant les allées et venues dans l'école.

Ils désirent apprendre un deuxième chant.

Enregistrer leur chant leur plaît beaucoup.

Après l'enregistrement, ils désirent s'écouter. Ils se critiquent naturellement.

Clientèle: 7 ans

LE TANGO SCHTROUMPF

Au pays Schtroumpf, il y a tam ... tam ...
Un petit café sans toi tam ... tam ...
On peut y danser et chanter et jouer
Et boire du Coka Cola.

L'orchestre Schtroumpf y daldo
Joue toujours le même tango tam ... tam ...
Et la Schtroumpfette s'énerve
Car son partenaire
N'a pas le tempo tam ... tam ...

On peut à peine entrer tam ... tam ...
Dans ce tout petit café.
Même les tables, les chaises,
Les choppes de bière
Semblent des jouets.

Mais ce petit monde-là
S'amuse comme des rois.
Ils sont heureux et nous chantent
Nous dansent et vivent sans tra la la.

Tra la la ...
Mm ... mm ... mm ... mm ...

Ils dansent tous le tango tam ... tam ...
Toujours le même tango tam ... tam ...
L'accordéoniste s'en fiche
En piste
Les couples deviennent tango
Et tous ces petits bonhommes tam ... tam ...
Guère plus grands que 3 pommes tam ... tam ...
Après la fête s'embrassent et souhaitent
De faire un petit somme la ... la ...

Communication écrite

Clientèle: 7 ans
Temps: mars 1980

Objectifs	Activités	Objectivation
Construire sa propre signification dans les ballons vierges.	Lecture de bandes 1er temps ⟶ Placid et Muzo 2^e temps ⟶ Peanuts	Enseignante et élève ou élèves entre eux, découvrent les indices sémantico-syntaxiques nécessaires à la construction de l'histoire.
Amener l'enfant à objectiver ce qu'il lit et ce qu'il réalise.	Invention des paroles dans les ballons.	Echange avec les émetteurs sur le style direct, la redondance, la complémentarité du texte par rapport à l'image.
	Ajout des onomatopées	Dire "le pourquoi" des nouvelles onomatopées inscrites.
	Lecture orale de chaque bande au groupe d'élèves de la classe.	Feed-back des récepteurs - ceux qui posent des questions - suggèrent des choses - apprécient certains éléments de l'histoire
	Découverte de la ponctuation appropriée	Utiliser les points d'interrogation et d'exclamation, le point, la virgule en découvrant ensemble leur signification.
	Coloriage des images	Se référer à la réalité ou à une bande déjà vue ou à leur propre fantaisie.
	Affichage au tableau mural	Communiquer sa bande pour la faire apprécier. Etre fier de ce que l'on fait. Se valoriser pour se stimuler à une prochaine production.

Commentaires de l'enseignant

Cette activité a plu à la plupart des élèves.

Dix-huit (18) élèves ont affiché leurs bandes.

L'orthographe n'est pas un point important, alors l'enfant se sent à l'aise dans l'expression de ses idées et de ses sentiments. Il ne perd pas de temps à corriger ses erreurs orthographiques.

D'une bande à l'autre, les enfants composent plus de paroles, maîtrisent plus la ponctuation et ajoutent davantage d'onomatopées.

Réactions de l'enfant

Les enfants aiment avoir le support de l'image pour composer leur texte.

Ils prennent plaisir à faire parler les personnages.

Au début, ils écrivent plus de paroles. L'objectivation d'équipe ou collective les aide à améliorer le vocabulaire, la structure des phrases...

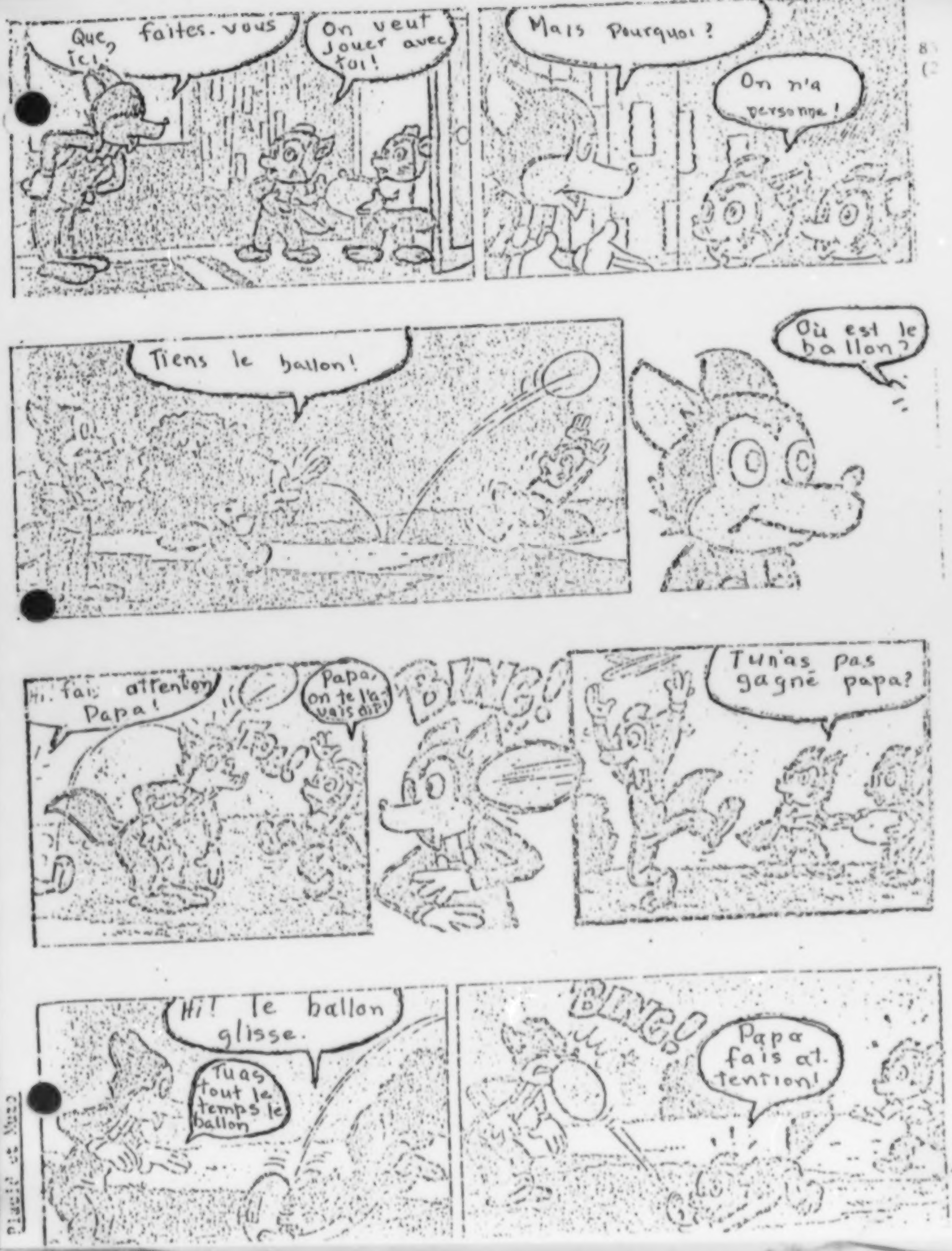
Au fur et à mesure qu'on discute le texte, les élèves découvrent assez bien et vite les répétitions inutiles.

Ils saisissent assez rapidement le pourquoi de la ponctuation.

Ils éprouvent des difficultés à choisir la bonne ponctuation.

Ils aiment beaucoup colorier selon leur goût.

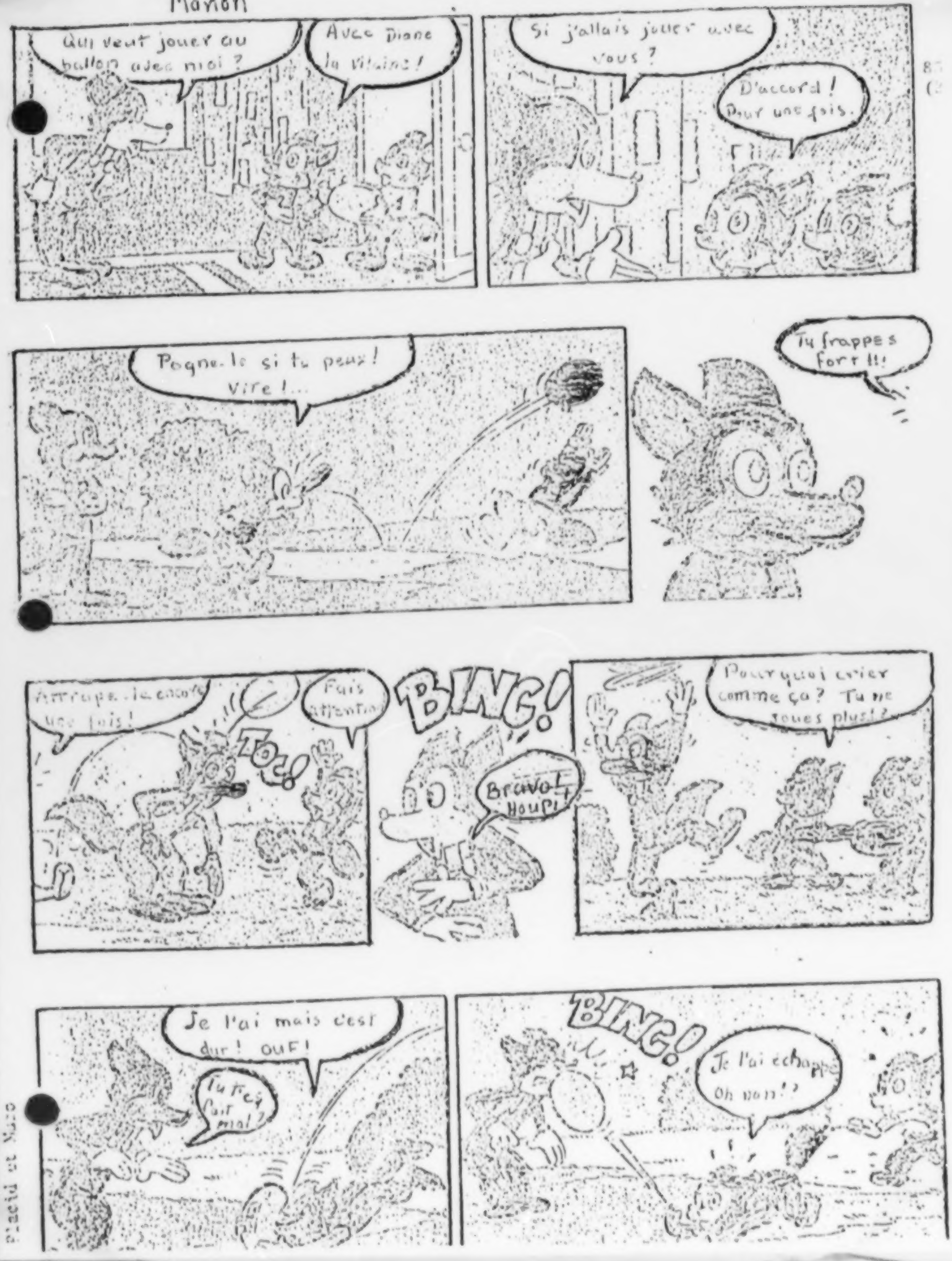
Ils sont fiers de pouvoir écrire beaucoup de mots dans les ballons et demandent pour lire leur bande à leurs amis.


Que faites-vous ici?
On veut jouer avec toi!
Mais pourquoi?
On n'a personne!
Tiens le ballon!
Où est le ballon?
Hi. fais attention Papa!
Papa, on te l'avais dit!
BING!
Tu n'as pas gagné papa?
Hi! le ballon glisse.
Tu as tout le temps le ballon
BING!
Papa fais at- tention!

Martin

A quoi vous jouez ?
Au ballon prisonnier !
On peut essayer.
Il ne l'attrapera pas !
Quel coup !
Trop haut !
BING!
TOC!
Mais qu'est-ce qu'il a ?
Quelle chance de l'avoir eu !
Tu es bon!
BING!
Je l'ai échappé !

Manon

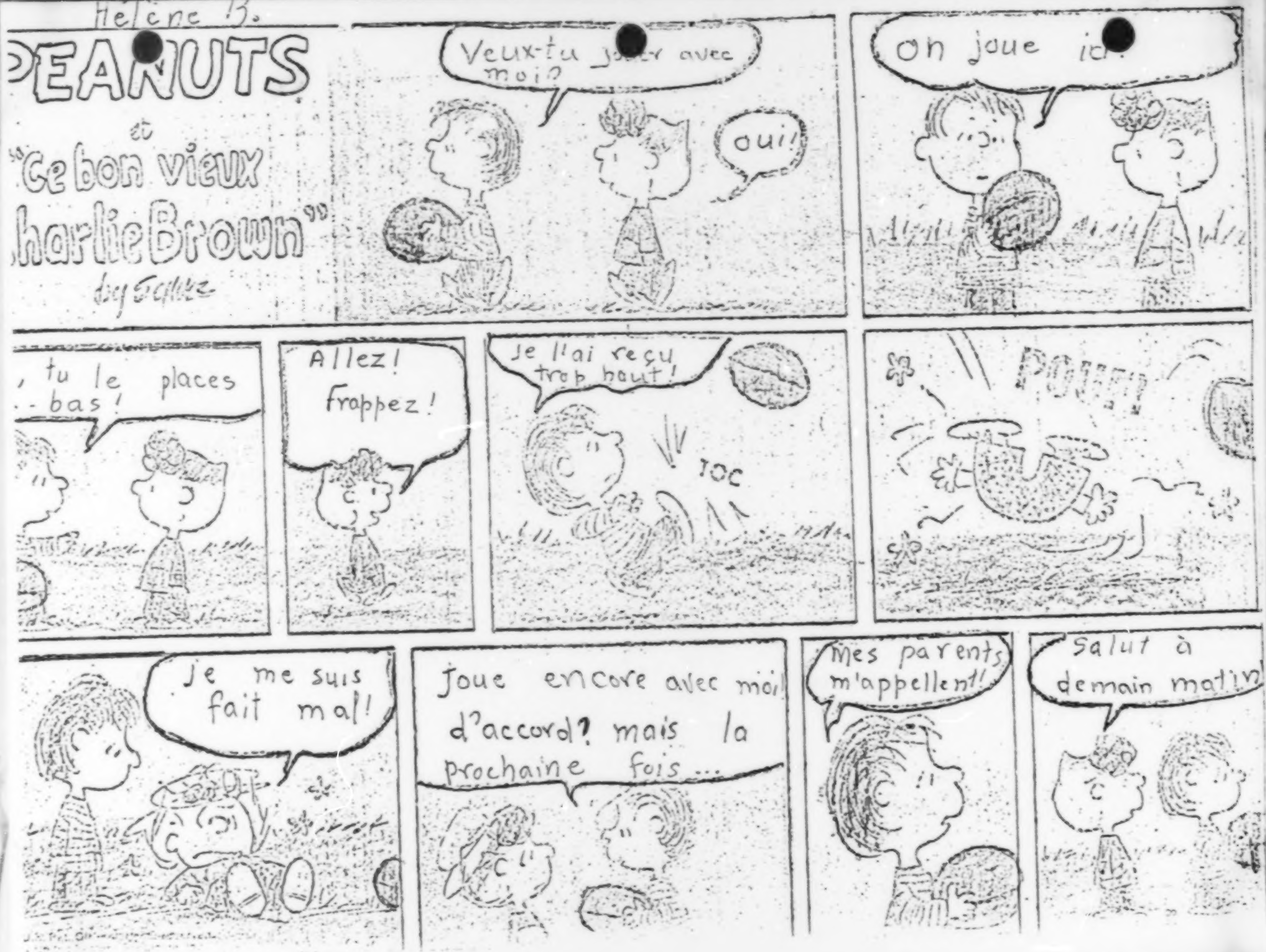

Qui veut jouer au ballon avec moi ?
Avec Diane la vilaine !
Si j'allais jouer avec vous ?
D'accord ! Pour une fois.
Pogne-le si tu peux ! Vire !...
Tu frappes fort !!!
Fais attention
TOC!
BING!
Bravo! Houp!
Pourquoi crier comme ça ? Tu ne joues plus ! ?
Je l'ai mais c'est dur ! OUF !
Tu t'es fait mal ?
BING!
Je l'ai échappé Oh non ! ?
Placid et Muzo

Claude L

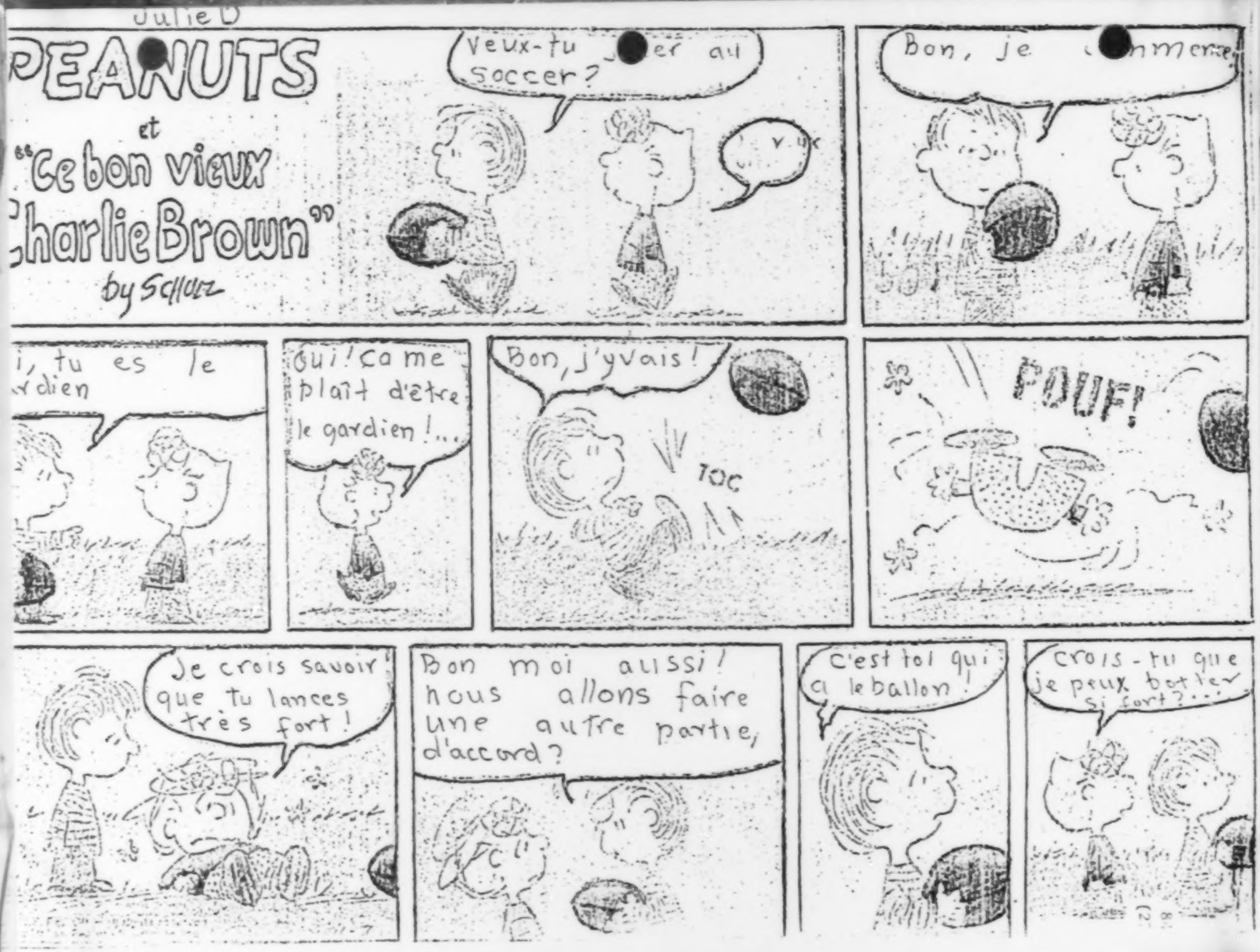
Placid et Muzo

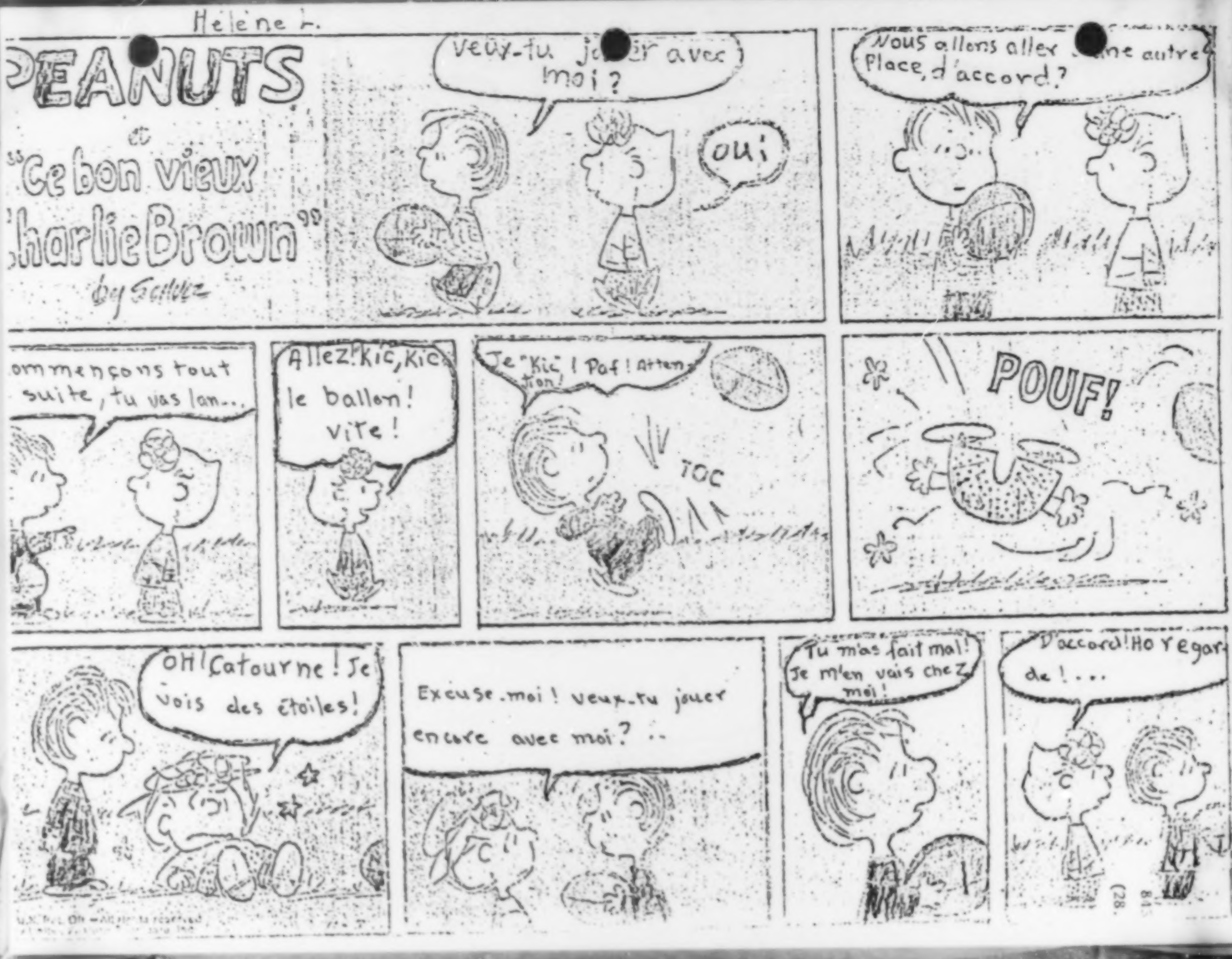
Julie C.

Que faites-vous ici?
Mais nous voulons que tu viennes jouer!
Je suis bon! D'accord!
Ho merci! Nous sommes très contents!
Attention! je vais attraper.
Est-ce que ça vous décide?
Attention, je recommence!
ZOC!
Ho! tu l'as manqué!
BING!
Bon donne le ballon, je vais le lancer!
Je l'ai bien attrapé et je...
oui! Bon!
BING!
mais... Je l'ai échappé, ho!



Hélène B.
PEANUTS
et
"Ce bon vieux Charlie Brown"
Veux-tu jouer avec moi?
Oui!
On joue ici.
tu le places bas!
Allez! Frappez!
Je l'ai reçu trop haut!
TOC
Je me suis fait mal!
Joue encore avec moi! d'accord? mais la prochaine fois...
Mes parents m'appellent!
Salut à demain matin!


Julie D
PEANUTS
et
"Ce bon vieux Charlie Brown"
by Schulz
Veux-tu er au soccer?
Bon, je nmence
i, tu es le rdien
Oui! ça me plaît d'être le gardien!...
Bon, j'y vais!
TOC
POUF!
Je crois savoir que tu lances très fort!
Bon moi aussi! nous allons faire une autre partie, d'accord?
C'est toi qui a le ballon!
Crois-tu que je peux botter si fort?...


Hélène L.
PEANUTS
et
"Ce bon vieux Charlie Brown"
by Schulz
Veux-tu jouer avec moi?
Oui
Nous allons aller une autre place, d'accord?
Commençons tout suite, tu vas lan...
Allez! Kic, Kic le ballon! vite!
Je "Kic"! Paf! Attention!
TOC
POUF!
OH! Catourne! Je vois des étoiles!
Excuse-moi! veux-tu jouer encore avec moi? ..
Tu m'as fait mal! Je m'en vais chez moi!
D'accord! Ho regarde! ...

PEANUTS
et
"Ce bon vieux Charlie Brown"
by Schulz
Est-ce qu'on joue ?
oui! je veux jouer
On joue au soccer?
Oui, tu es le gardien!
Oui, je vais être encore le...
J'y vais!
TOC
POUF!
Je me suis fait mal!
On ne joue plus à ce jeu!
Je reste seul! Pourquoi?
Si tu jouais, on ferait mieux!

Clientèle: 7 ans
Temps: mai 1980

:ommunication écrite

Objectifs	Activités	Objectivation
'abiliter l'enfant	Présentation de l'activité.	Echange sur ce que signifie une bande avec des ballons évidés.
- à inventer les paroles dans les ballons	Lecture silencieuse de la planche dessinée présentée sur acétate.	Retour sur le style du texte à insérer dans les ballons.
- à découvrir les indices sémantiques présents dans les autres ballons et les images	<u>Planches:</u> "Casse-cou", "Amusement des enfants", Dites-le avec des fleurs" de Boule et Bill.	
	Invention des paroles dans les ballons évidés.	Se consulter pour vérifier la pertinence des paroles inventées.
	Préciser le texte suite aux commentaires reçus.	
	Ajouter la ponctuation selon les sentiments exprimés.	Faire dire chaque parole pour faciliter la découverte de la bonne ponctuation.
	Communiquer sa bande à un copain et à la responsable du projet.	Feed-back des lecteurs pour encourager l'émetteur.

Commentaires de l'enseignant

Les enfants cherchent à mettre plus de paroles dans les ballons.

Ils manifestent de l'intérêt à composer des dialogues.

Nous attribuons plus d'importance à la structure des énoncés qu'aux erreurs orthographiques.

Ils découvrent plus facilement la bonne ponctuation.

Ils préfèrent écrire en ayant le support de l'image.

Réactions de l'enfant

Les enfants prennent plaisir à parler au nom du personnage.

Ils se signalent entre eux quelques erreurs orthographiques découvertes dans le texte.

Ils rient entre eux lorsqu'ils découvrent des traits d'humour.

Quelques élèves éprouvent des difficultés dans la relation image/texte.

Ils demandent d'autres bandes à travailler.

Communication écrite: 1ère création personnelle

Clientèle: 7 ans
Temps: avril 1980

Objectifs	Activités	Objectivation
- Répondre à un désir manifesté par les élèves.	Présenter le sujet: parler de sa première communion.	Vérifier si la majorité des élèves accepte l'activité suggérée par quelques élèves.
- Rendre l'enfant capable d'exprimer les sentiments de son vécu: sa première communion.	1. Lister ensemble tout ce qui a pu se passer du début à la fin de l'événement.	Enumérer les principaux temps de l'événement et ce qui s'est passé à l'intérieur de chacun.
- De communiquer ce vécu par le biais de la Bande dessinée.	2. Réaliser une Bande dessinée qui exprime le vécu de chacun	Parler du titre
	- préparer une planche	Rappel du "comment bâtir" une planche de Bande dessinée.
	- composer les paroles	Echanger avec chacun sur ce qu'il peut écrire dans les ballons.
	- esquisser l'image	Déterminer les éléments intéressants à dessiner pour amuser le lecteur.
	3. Communiquer ce vécu à des lecteurs:	Après une ébauche, analyser, à l'épiscope, le résultat de quelques travaux
	- les élèves de la classe	- ce qui est beau
		- ce qui peut être amélioré
	Améliorer sa bande dessinée.	
	Selon le feed-back reçu	Poursuite de l'activité en tenant compte des conseils reçus des copains.
	- ajouter des paroles	
	- mettre la couleur	
	Présenter son travail à la responsable du projet.	Observations positives et constructives

Commentaires de l'enseignant

A ma grande surprise, beaucoup d'enfants racontent facilement tout ce qui s'est passé avant, pendant et après l'événement.

Ils éprouvent moins de difficultés à réaliser la planche de leur bande dessinée. Ils s'améliorent dans la manipulation du crayon et de la règle.

Plusieurs élèves ne savent pas trop quelles paroles écrire dans les ballons parce que pour eux l'image dit tout. Mais après une première critique collective, ils veulent mettre certaines paroles pour préciser leur pensée aux lecteurs.

La majorité des élèves accepte bien les conseils de leurs copains et du professeur car ils savent que c'est pour embellir leur travail qui sera communiqué à plusieurs lecteurs.

Réactions de l'enfant

Les enfants sont très motivés à exprimer leur vécu.

20/23 veulent réaliser une bande dessinée sur le sujet.

16 élèves ont réalisé un très beau travail.

5 élèves ont éprouvé des difficultés à terminer.

2 élèves ont perdu leur planche.

La majorité des élèves a exprimé le désir de montrer leur bande à leurs parents.

Objectivation d'une création

	6-9 ans Oui	Non
1. As-tu écrit le titre de ton histoire?......	___	___
2. As-tu bien commencé ton histoire?..........	___	___
3. Le tour des ballons est-il assez grand pour placer toutes les paroles?............	___	___
4. As-tu bien placé les ballons dans la vignette?........................	___	___
5. L'espace entre les vignettes est-il bien fait?	___	___
6. Les paroles et les images sont-elles placées en ordre?	___	___

	Oui	Non
7. As-tu fait attention à l'appendice de chaque ballon?	___	___
8. As-tu placé des récitatifs?	___	___
9. Penses-tu qu'on peut bien lire les paroles que tu as écrites?	___	___
10. Le dessin est-il bien tracé?	___	___
11. As-tu écrit des bruits?	___	___
12. Y a-t-il des mots comiques dans ton histoire	___	___
13. As-tu dessiné des choses qui feront rire ton ami(e)?	___	___
14. As-tu bien colorié ton dessin?	___	___

	Oui	Non
15. Ton histoire est-elle finie?	____	____
16. Feras-tu lire ton histoire à un(e) ami(e)?	____	____

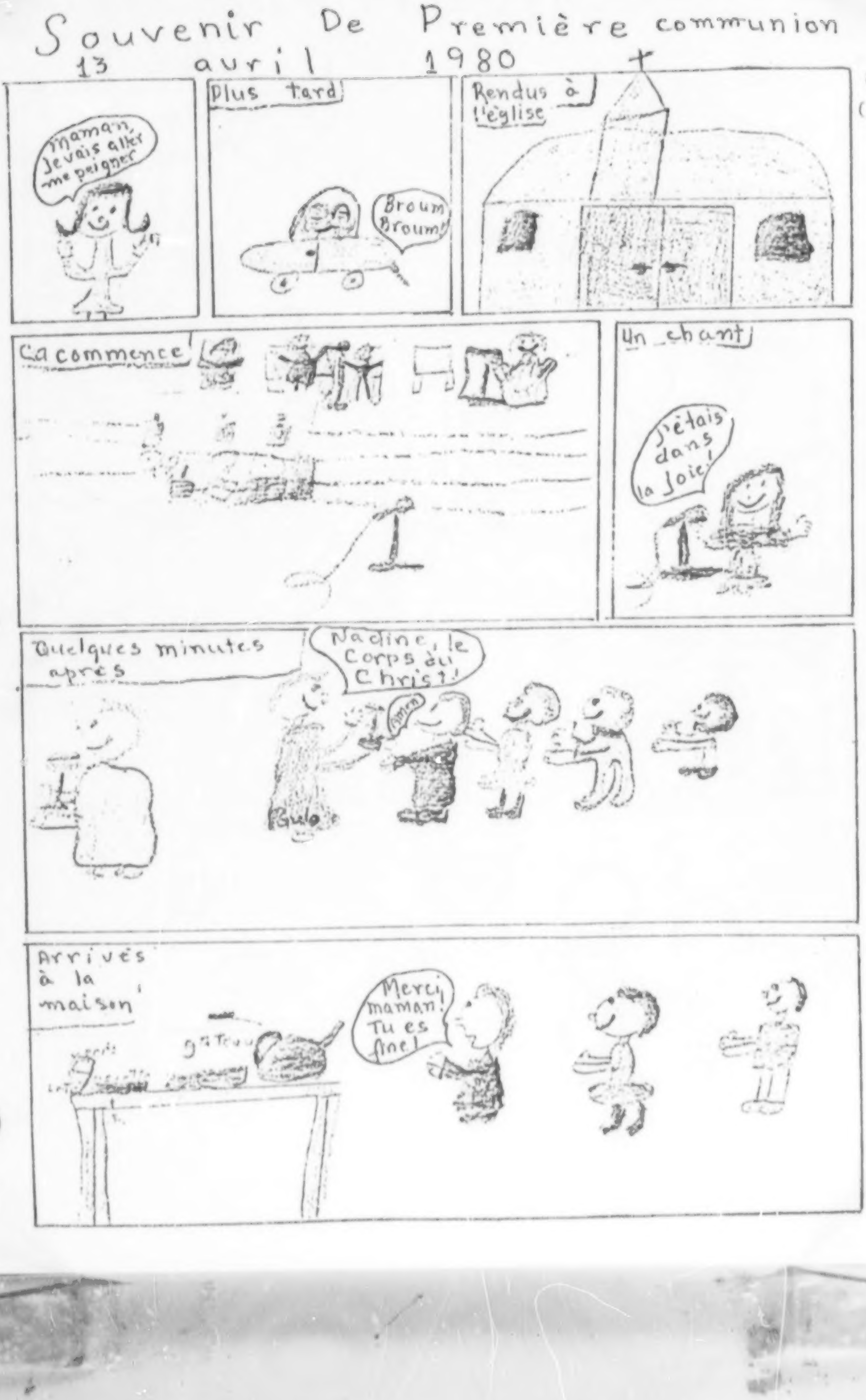
Utilisation de la grille d'objectivation d'une création

Cet instrument est conçu pour l'enfant qui veut s'en servir lorsqu'il réalise une Bande dessinée personnelle. Elle s'avère une aide utile à un jeune auteur qui a, au point de départ, une intention de communication.

Etant donné que le message véhiculé par la B.D. exige des connaissances portant sur le texte et l'image, le débutant peut oublier certains éléments importants dans la production du type de discours choisi.

Les éléments retenus dans la grille ont d'abord été perçus et analysés en classe. Ensuite, l'enseignant peut initier le jeune à l'utiliser lors d'une création en collectif avant de suggérer son emploi dans la réalisation d'une oeuvre personnelle.

Lina Thériault


Souvenir De Première communion
13 avril 1980
Maman, Je vais aller me peigner
Plus tard
Broum Broum!
Rendus à l'église
Ça commence
Un chant
J'étais dans la Joie!
Quelques minutes après
Nadine, le Corps du Christ!
Amen
Arrivés à la maison
gâteau
Merci maman! Tu es fine!

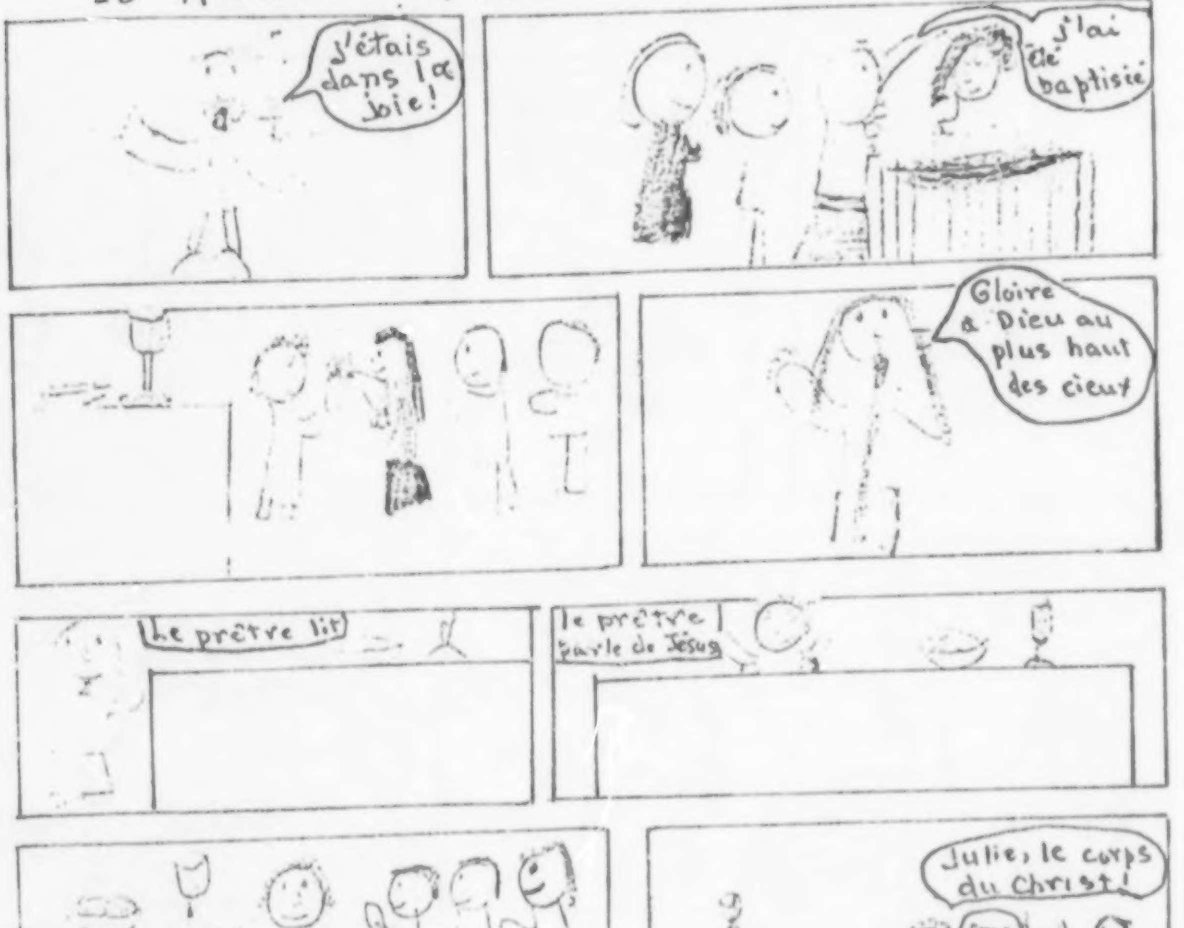
853

(38.

SOUVENIR DE PREMIERE COMMUNION

13 AVRIL 1980

854.
(39.



Hélène [redacted]

855
(40.

Souvenir de la Première Communio

Communication écrite

Clientèle: 7 ans
Temps: mai/juin 1980

Objectif	Activités	Objectivation
Habiliter l'enfant à intégrer ses connaissances dans une création personnelle de Bandes dessinées.	Lancer un concours de création d'une Bande dessinée personnelle.	Echanger sur les sujets possibles. Répondre aux questions.
	Réalisation de la création lors de périodes libres accordées en classe - choisir le titre - tracer la planche - situer les ballons - inventer les paroles - faire le dessin - colorier	Vérifier ce qui est correct[1] ou incorrect en se référant au professeur. N.B.: la grille d'objectivation est utilisée en partie avec ces jeunes.
	Remettre sa bande dessinée à la responsable du projet.	Feed-back positif pour stimuler ces jeunes à créer davantage.
	Evaluer les créations personnelles. Dialoguer avec le groupe sur les réalisations.	Apprécier avec le groupe - ce qui est beau - ce qui est lisible - le progrès réalisé
	Déterminer le(s) gagnant(s). Décerner un prix (album de bande dessinée) à trois gagnants sur dix qui ont amélioré leur performance.	
	Retour sur l'activité.	- Feed-back des enfants: - ce qu'ils ont aimé.

Commentaires de l'enseignant

Ces jeunes ont fait du progrès en dépit des contraintes rencontrées depuis janvier.

Leur goût de lire ne diminue guère, au contraire, il augmente. Ils vont très souvent lire au coin de lecture même si chacun a un album vers lui.

Ceux qui ont participé au concours sont les enfants qui voulaient vraiment le faire sans incitation par le professeur.

Ils essaient de mettre des traits comiques dans leur bande personnelle mais ils ont de la difficulté à les exprimer graphiquement.

La grille d'objectivation aide les bons lecteurs dans la réalisation de leurs bandes.

Réactions de l'enfant

Les enfants sont fiers, même à la fin de l'année, d'inventer une bande dessinée.

Ils vont consulter divers albums pour choisir la forme de leurs vignettes.

Ils veulent s'améliorer d'une fois à l'autre.

Le plaisir se fait toujours sentir dans leurs lectures.

Dès qu'ils perçoivent des traits d'humour, ils les communiquent à leurs copains.

Ils sont très motivés à écrire lorsque leur bande est communiquée.

Le feed-back qu'ils reçoivent des lecteurs les encourage et stimule à créer plus.

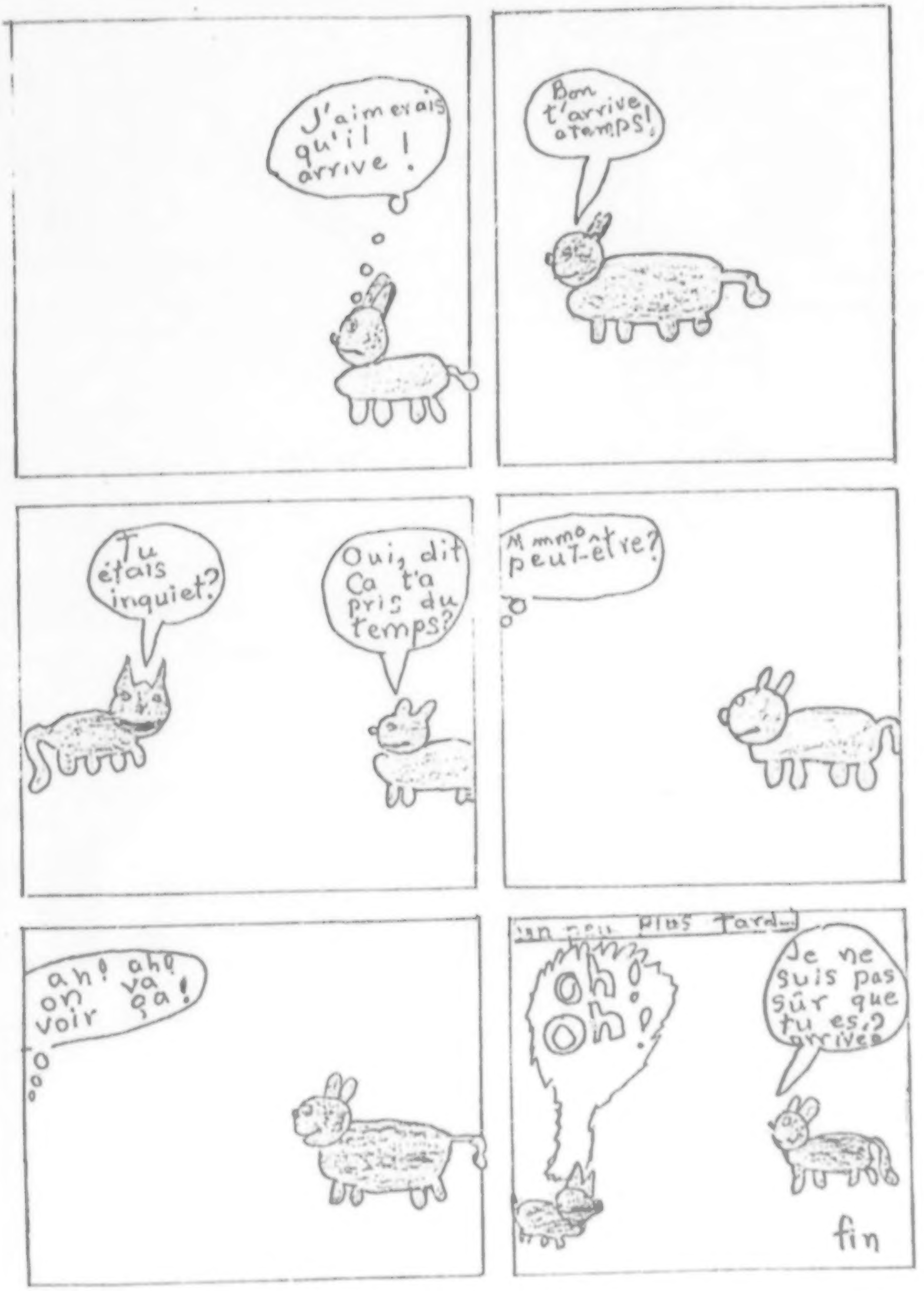
Quelques enfants reçourent assez souvent à la grille d'objectivation.

ulie
outin
2e année
ole N.-Dame

Le chat misti

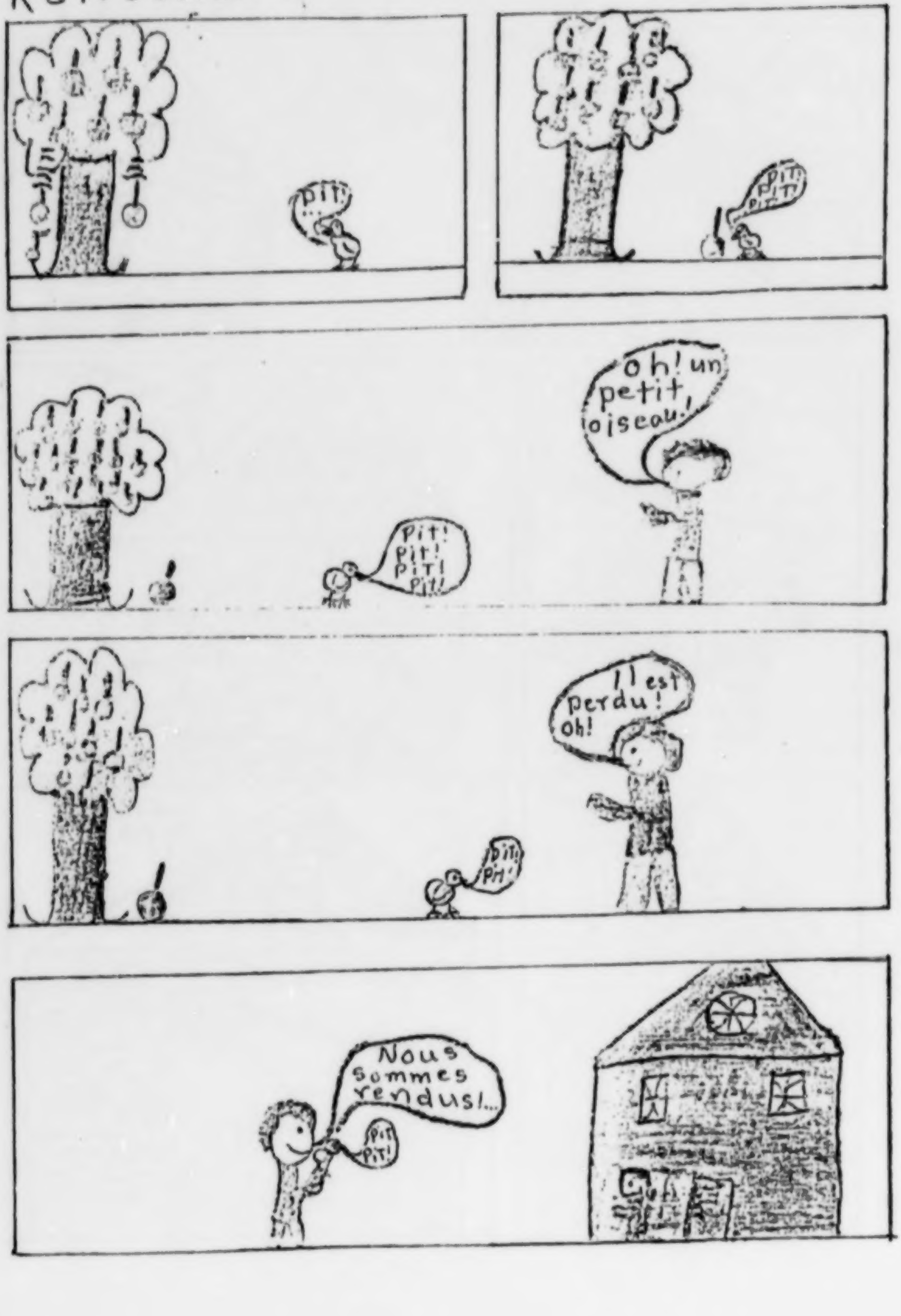
LA MAUVAISE JOURNÉE

858.
(43.)

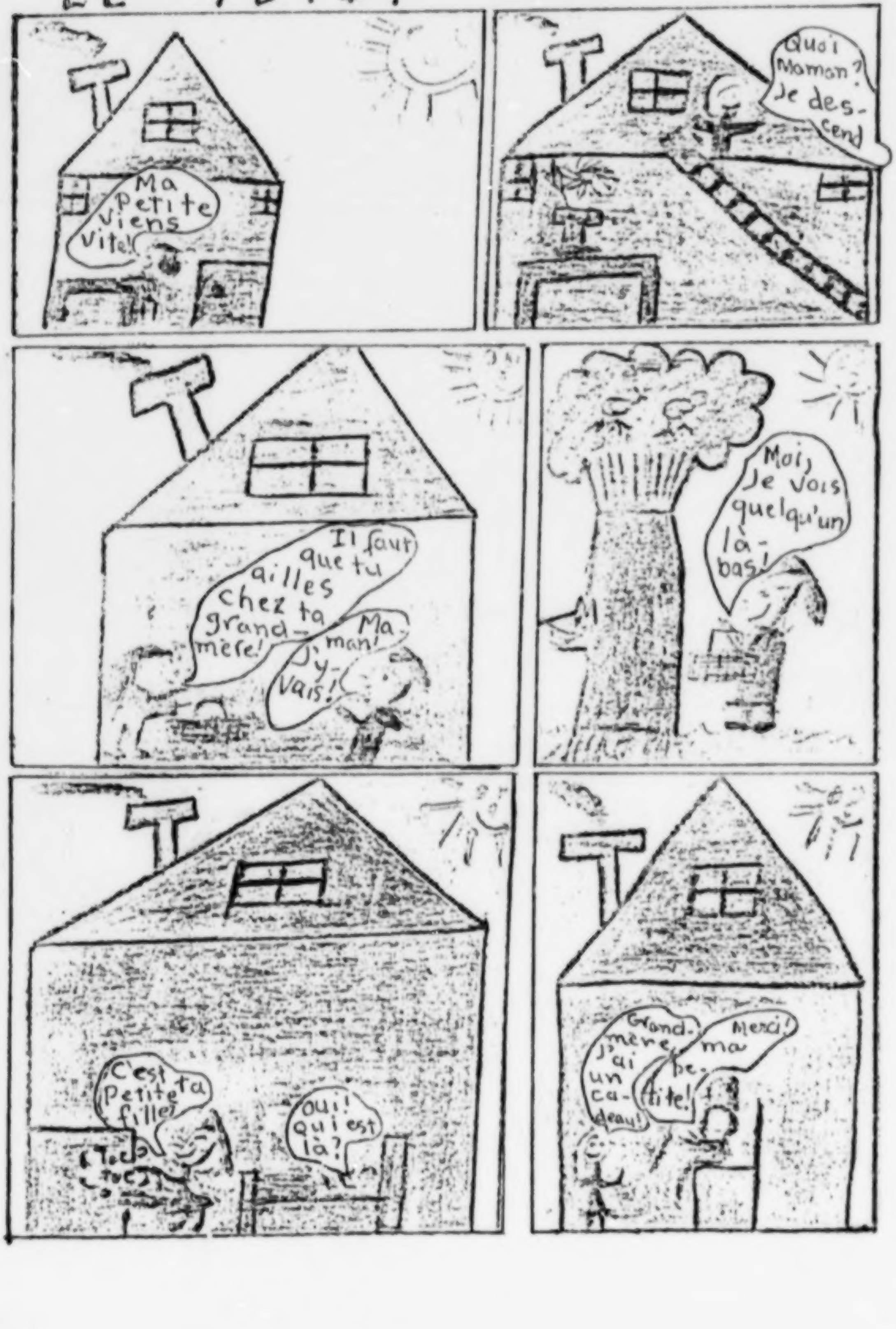


L'oiseau perdu et Retrouvé.

859.
(44.)

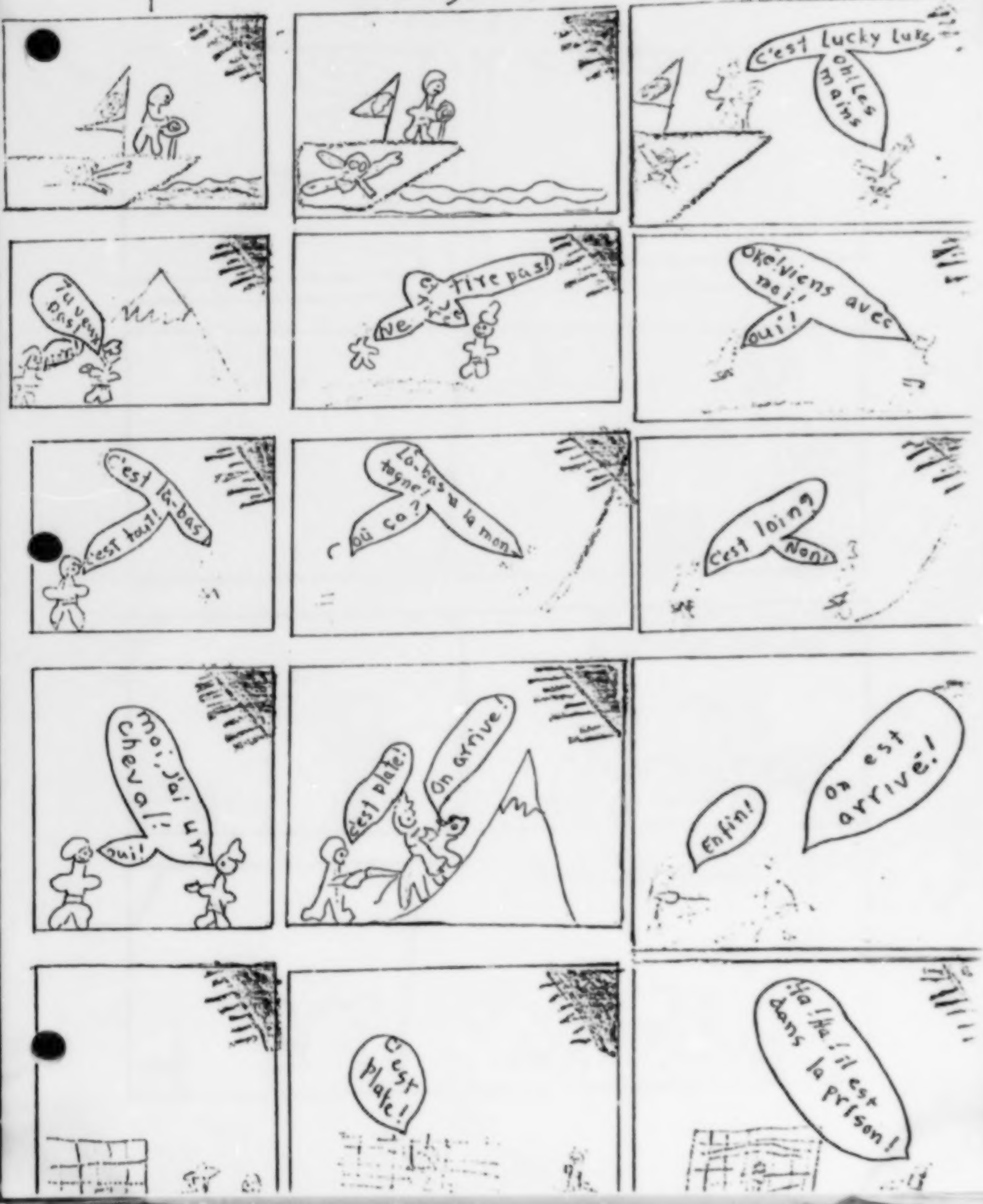


LE PETIT CHAPERON ROUGE



Le pirate et Lucky Luke

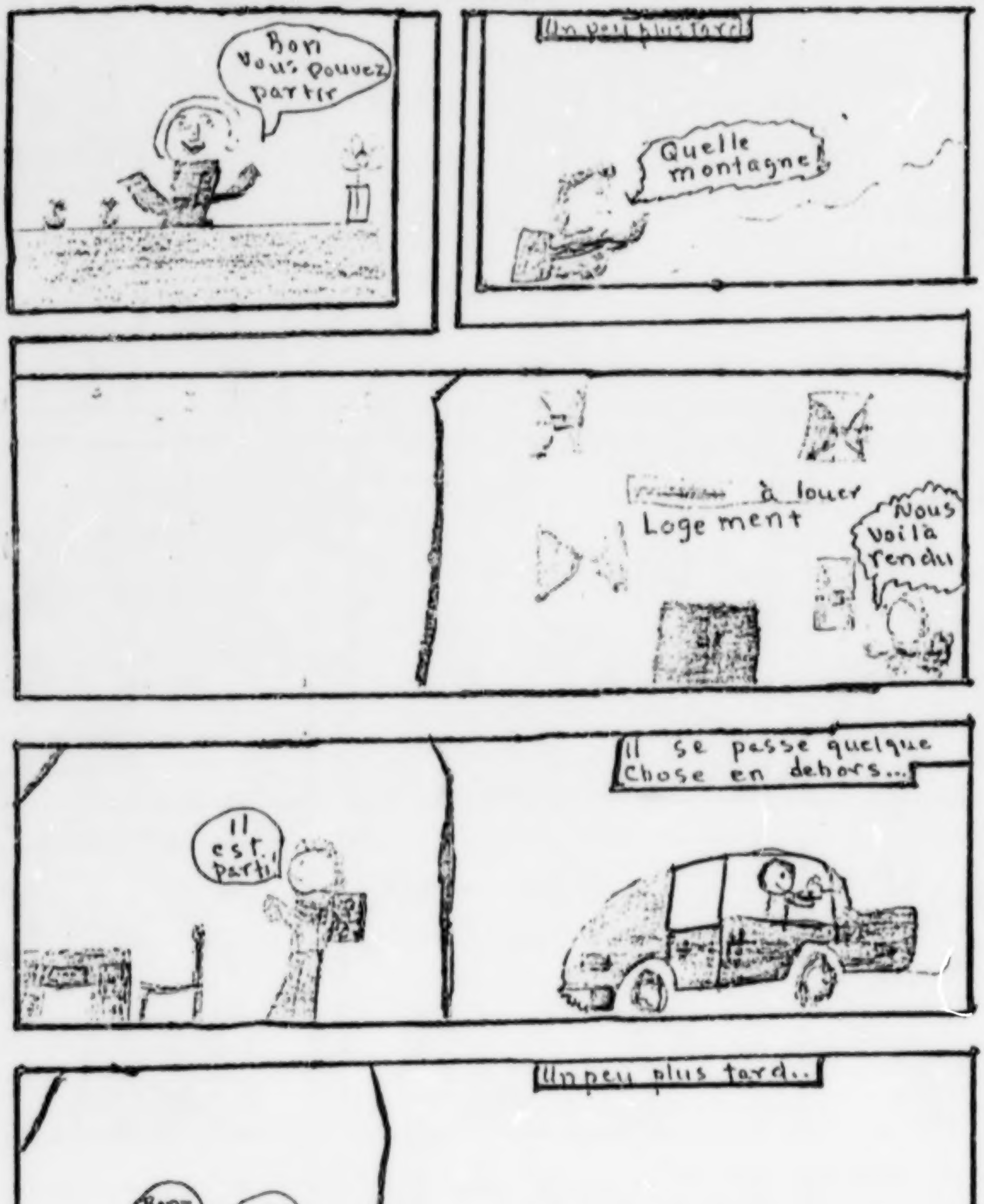
Eugène



LES VOYAGEURS D'hiver

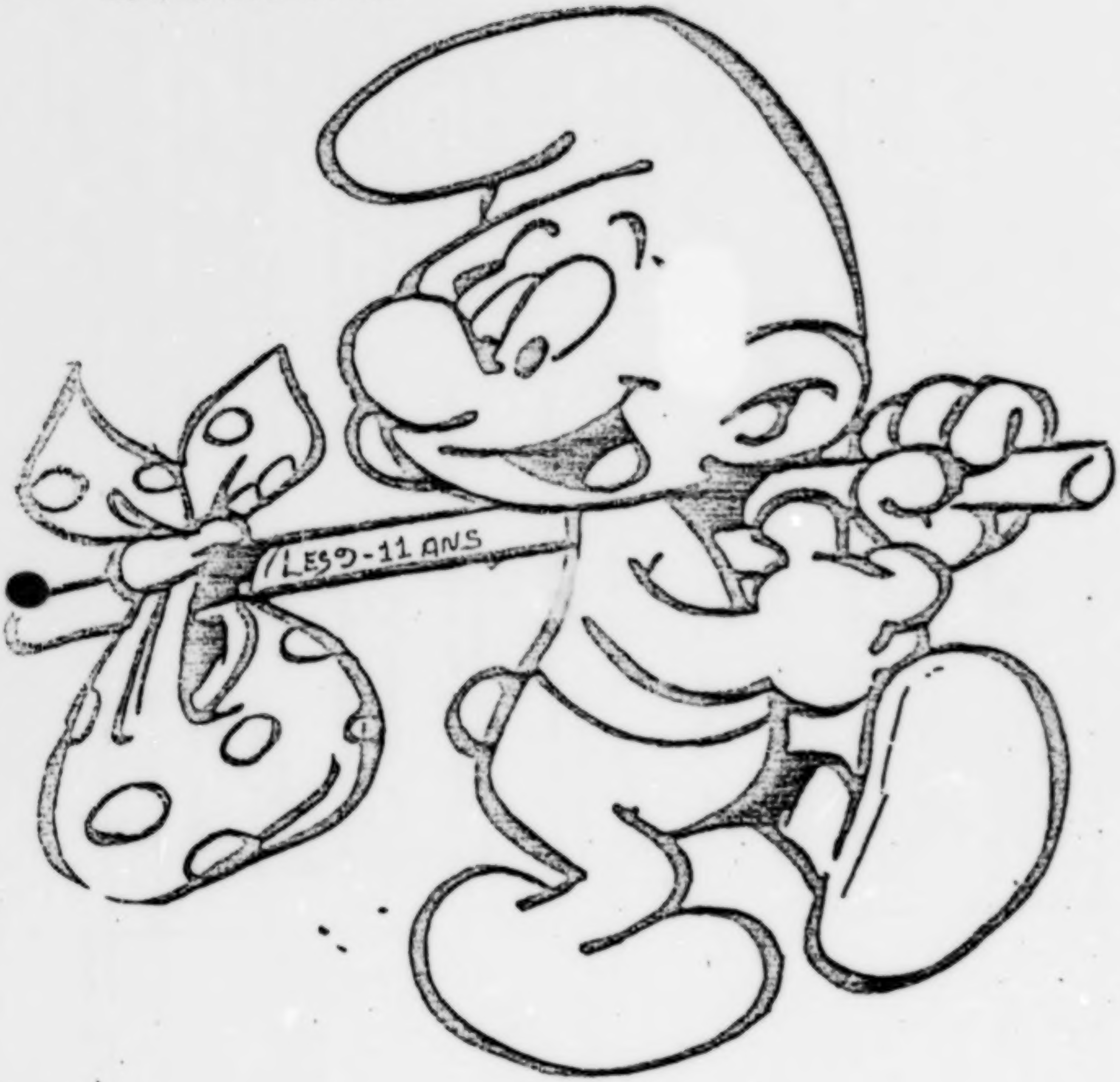
Julie B

862.
(47.)



Boule et Bill au cirque

EXPERIENCES



Jacqueline Morin, professeur
Ecole St-Philippe
C.S. Morilac
Windsor 1979-80

ommunication écrite: coin de lecture

Clientèle: 10 ans
Temps: décembre 1979

Objectifs	Activités	Objectivation
énéraux:	. Organiser avec les élèves un coin de lecture pour la classe.	Demander l'avis des élèves. Pourquoi? Comment?
ultiver le goût de lire.	Mettre à leur disposition une centaine d'albums variés de bandes dessinées propres à leur âge.	Vérifier leurs connaissances d'albums, d'auteurs, des genres ...
'ermettre à l'enfant de connaître de ouvelles bandes dessinées de genres lifférents.	Inviter les élèves à apporter des bandes dessinées de journaux, des albums ... tout ce qui peut intéresser les lecteurs de leur âge.	Lister ce qu'ils peuvent fournir pour agrémenter ce coin: posters, dessins personnels, mobiles, albums, figurines ...
'articuliers:	Déterminer avec les élèves le fonctionnement du coin de lecture.	Fixer les règles de fonctionnement pratique et efficace répondant aux besoins des lecteurs.
labiliter l'enfant:	. Planifier des activités à réaliser avec les bandes dessinées.	Brainstorming d'activités qu'ils jugent intéressantes.
- à lire et à comprendre le message verbo-iconique propre à la Bande dessinée;	Chaque jour: lecture silencieuse de planches.	L'élève se familiarise avec certaines bandes ou relit des albums connus et aimés.
- à faire des choix de lecture intéressants.	Echange (5-10 min.) sur les lectures.	Partage de connaissances sur le "comment lire une B.D.?"
	Durant la semaine: présentation d'auteurs, d'albums.	
	Composer le texte et/ou l'image d'une bande dessinée.	Quel sens découvrir dans l'image?...
	Echanger sur les activités réalisées.	Appliquer ses connaissances et les partager.
	Communiquer nos découvertes récentes concernant la Bande dessinée.	Etre à l'affût de toute l'actualité concernant la Bande dessinée, à la télévision, sur les journaux, concours lancés ...

Le coin de lecture

Organisation matérielle

Conditions d'implantation

facile d'accès

familier à l'enfant

équipé par l'enfant et l'enseignant

Equipement

albums exposés

rangés en collections sur table en arrière de la classe

tableaux d'affichage sur lesquels apparaissent des posters de héros connus, des bandes personnelles et de journaux

éclairage approprié aux lecteurs

Sélection du matériel

Récits à gag

Boule et Bill
Benoît Brisefer
Gaston Lagaffe
Sibylline
Sophie

Récits merveilleux

Schtroumpfs
Philémon
Yakari

Récits d'aventures

Natacha
Alix
Buck Danny
Yoko Tsuno
Ric Hochet
Chic Bill
Totoche
Valentin

Récits humoristiques

Achille Talon
Spirou et Fantasio
La Jungle en Folie
Le Scrameustache
Patrouille des castors (La)

Récits western

Lucky Luke
Johan et Pirlouit
Peaux Rouges

Récits policiers

Les 4 As

Modalités de fonctionnement

Organisation du temps souple

- pour lire
- pour échanger
- pour consulter
- pour inventer

Fiche d'observation du comportement en période de lecture

Coopérative scolaire

Prévoir des temps forts de discussion sur ce que:

nous réalisons

nous critiquons — positif / négatif

nous désirons

nous aimons lire

Endroit convenable

Les élèves ont choisi la classe parce que ce local leur est plus accessible, familier, attrayant ...

Fiche d'observation en période de lecture*

1. Organisation spatiale
   - coin de lecture
   - par terre sans endroit déterminé
   - avec endroit déterminé
   - assis à son bureau
   - bibliothèque

2. Fonctionnement social du lecteur
   - seul
   - avec un copain
   - en équipe
   - avec l'animateur
   - avec un jeune

3. Goût aux collections
   - Boule et Bill
   - Yakari
   - Chick Bill
   - Lucky Luke
   - Valentin
   - Sophie
   - Benoît Brisefer
   - Philémon
   - Johan et Pirlouit
   - Les Schtroumpfs

4. Période de lecture
   - Fixe
   - Variable
   - Matin
   - Après-midi
   - Avant-midi

5. Déplacement de l'oeil
   - horizontal
   - vertical
   - diagonal
   - panoramique horizontal
   - panoramique vertical

6. Méthode de lecture
   - Fixations régulières
   - irrégulières
     - . de l'image
     - . du texte
   - Lecture complète du texte
   - Lecture fragmentaire du texte
   - Cueillette d'indices sémantico-syntaxiques et composition personnelle de l'histoire
   - Lecture de l'image et anticipation du texte

7. Intérêt du lecteur
   - titre de l'album
   - héros
   - personnage(s) autre(s)
   - intrigue
   - fin de l'histoire
   - image
   - texte
   - image - texte

8. Complément à la lecture
   - compte rendu oral
   - compte rendu écrit
   - dessin
   - scénario personnel
   - scénario collectif
   - théâtre de marionnettes
   - interview
   - maquette
   - affiche
   - composition d'un album: "Mes lectures"

9. Supplément aux lectures
   - conférence sur un auteur
   - création d'un scénario
   - confection d'un album
   - publication de l'album

10. Temps/semaine
    - Plus de 3 heures
    - Plus d'une heure
    - Moins d'une heure

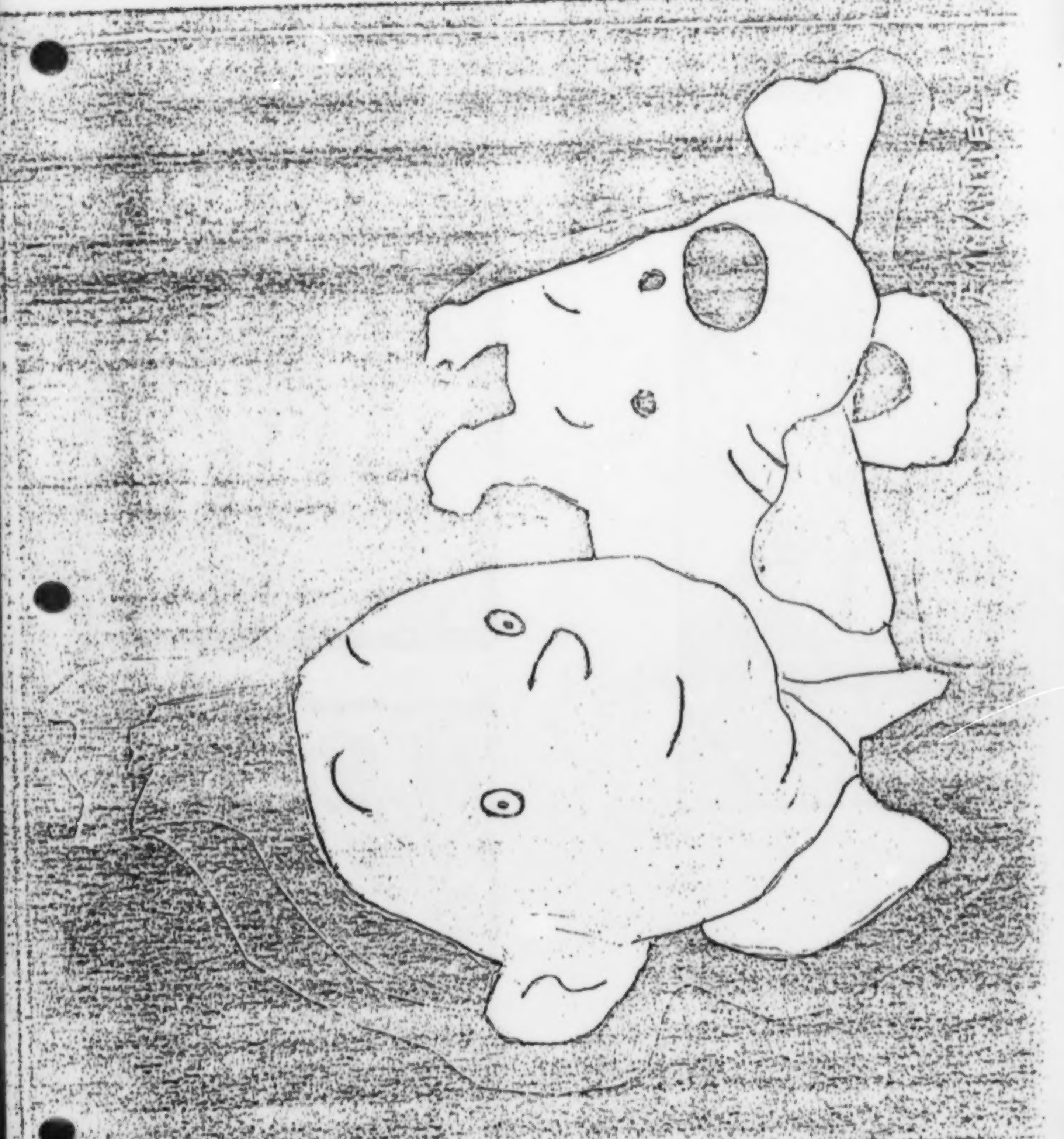
* Lecture de la fiche d'observation:

critères → lecteurs ↓

Clientèle: 10 ans
Temps: décembre 1979

J'AIME LIRE

Où?	Quand?	Quoi?	Pourquoi?
A la maison dans mon lit dans ma chambre	Tout le monde lit Aux jours de pluie Au coucher	Bandes dessinées Schtroumpfs Toutes sortes de Bandes dessinées Benoît Brisefer Boule et Bill Yakari	C'est comique Se reposer Se détendre Eviter les cauchemars Parce qu'il est fort? Passe-temps
au salon	Pendant une émission de T.V. "plate". Aux moments de silence et de tranquillité.		
A l'école en classe	Aux périodes silencieuses	Contes, romans, bandes dessinées	Se cultiver Aider à l'expression Désennui
à la bibliothèque	Aux heures de tranquillité et de silence	Bandes dessinées	Tout est vivant et dynamique dans les bandes dessinées.
A la librairie	Lorsque mes parents vont magasiner.		Se cultiver Se distraire
Partout		Bandes dessinées bien dessinées et non photographiées Contes, bandes dessinées: Yakari, Boule et Bill, les Schtroumpfs	Moins drôles Parce que je participe à l'histoire - je change de voix souvent. Se cultiver Elles sont intéressantes.



...S PERSONNAGES D'OF THIME LE PLU...

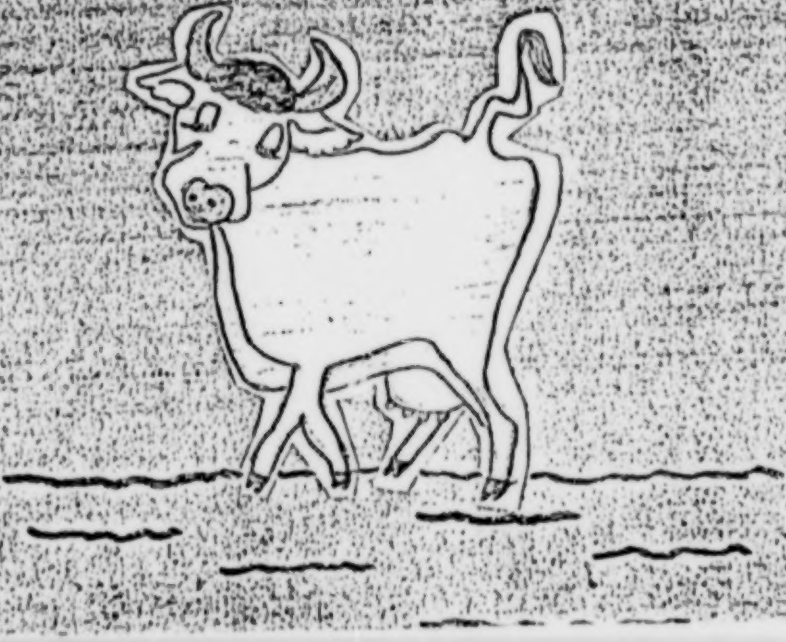
Chantal Therrien

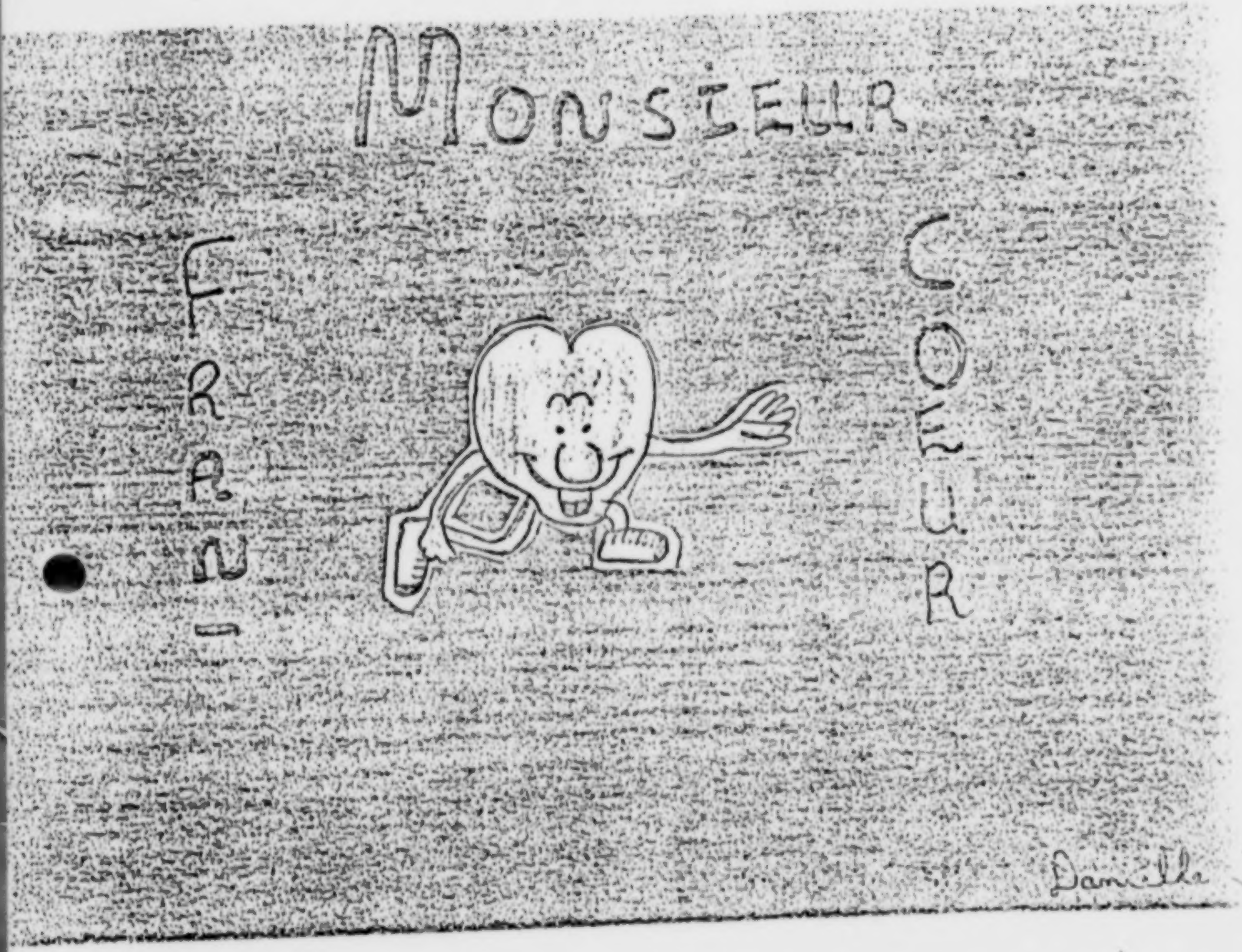
871.
(7.)

BAMBI

Sylvie Maltais

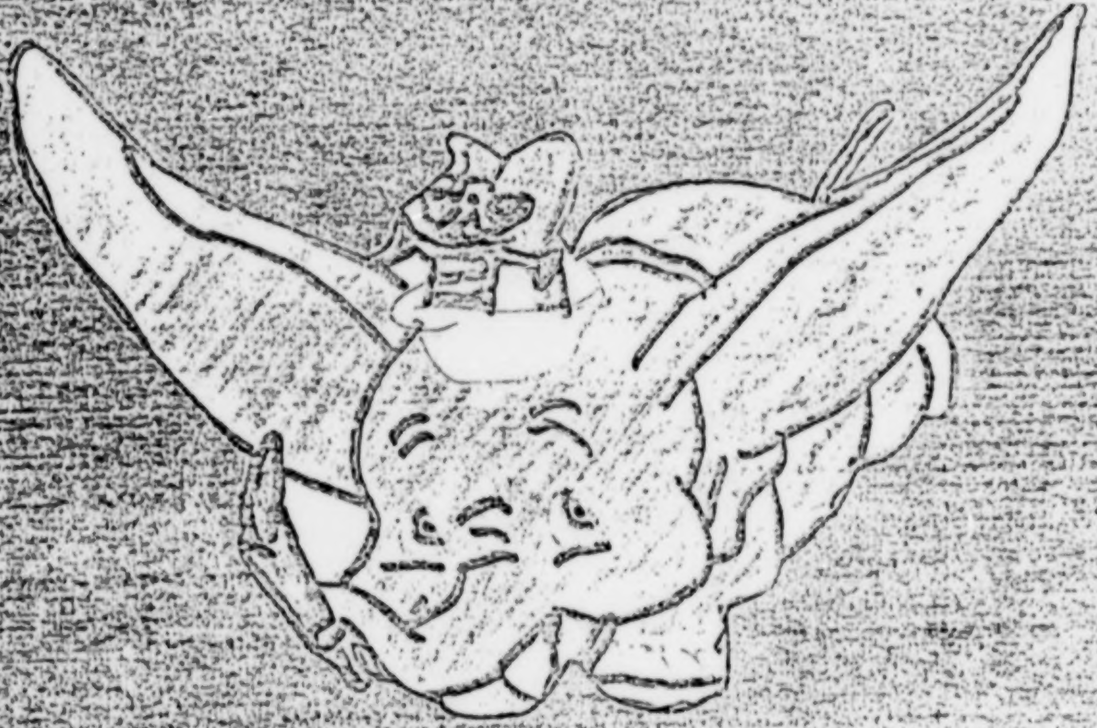
Madame Lajoie



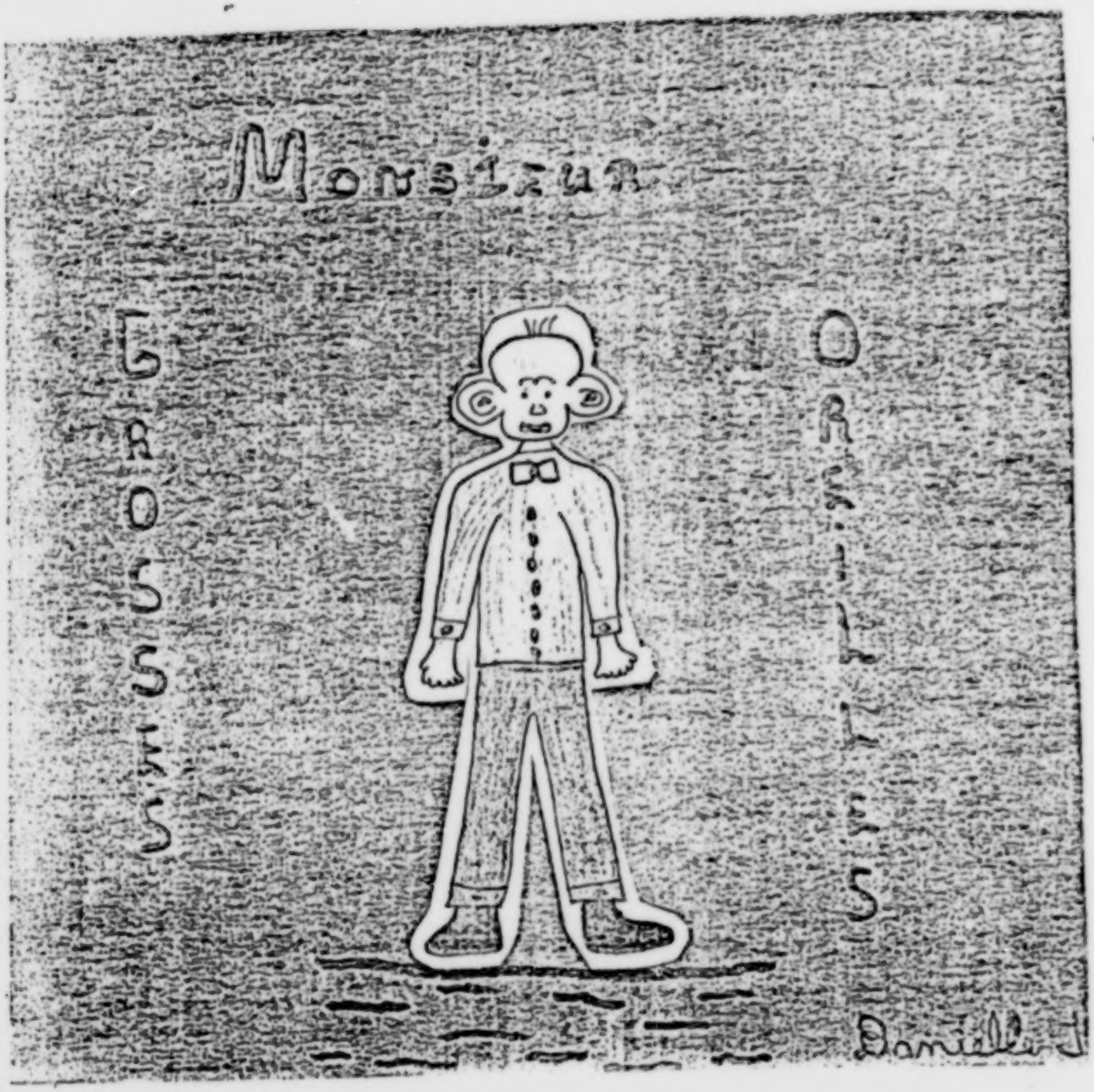

MONSIEUR
FRAN-
COEUR
Danielle

Chantal Therrien

874.
(10.)



Sylvie Mattaro

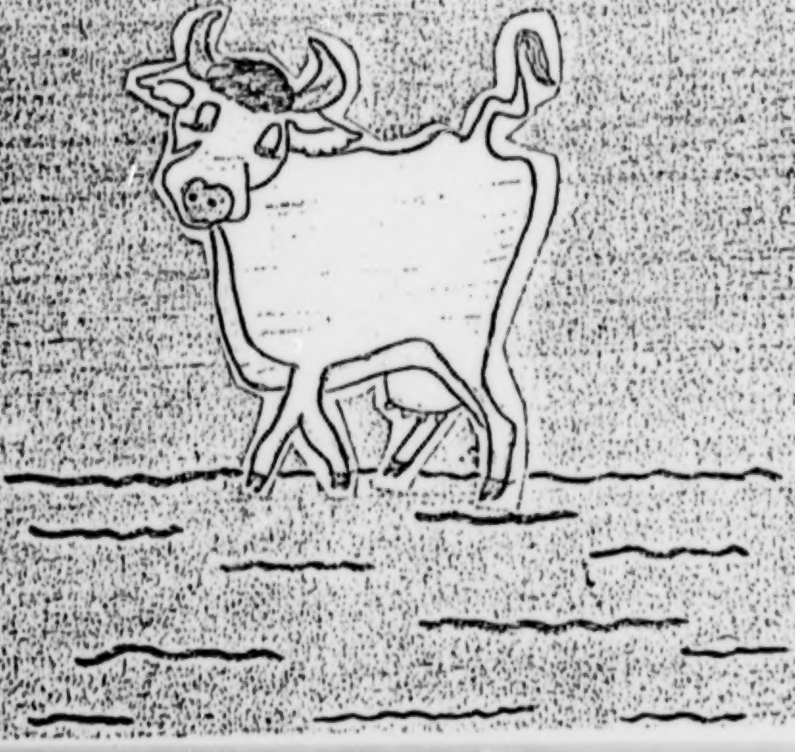

Monsieur
GROSSES
OREILLES
Danielle J.

877.
(13.)

BAMBI

Sylvie Matt.

Madame Lajoie



Communication écrite

Clientèle: 10 ans
Temps: décembre 1979

Objectifs	Activités	Objectivation
Amener l'enfant - à communiquer ses connaissances sur un auteur d'album de Bandes dessinées - à élargir ses connaissances	Discussion sur un auteur dont les albums sont bien aimés des enfants, Jean Roba de Boule et Bill. - sa vie - ses oeuvres - son style (Voir monographie de Jean Roba)	Se référer aux lectures de journaux, émissions de T.V. où Roba a été cité. Donner ses impressions, ses commentaires
	Exploration de plusieurs albums de Boule et Bill achetés par l'école. - la page frontispice - la première page de l'histoire - l'ensemble de l'histoire - la fin	Vision globale, fixations irrégulières ... Repérage d'indices signifiants. Echange sur les actions principales, secondaires.
	Découvrir ensemble comment on lit une planche, un album de Bandes dessinées. - lecture panoramique - lecture en diagonale - lecture à la verticale et à l'horizontale	Où aller chercher les informations pour découvrir vite et bien le message. Observer le cheminement de lecteurs. (Voir fiche d'observation des comportements en lecture)
	Retour sur l'activité.	Dégager le positif et le négatif de cette activité.

<u>Commentaires de l'enseignant</u>

Les enfants s'intéressent à la Bande dessinée même en dehors de l'école.

Plus les élèves sont informés sur le scénariste et le dessinateur, plus ils poussent loin leurs réflexions dans les lectures.

C'est le silence, la détente, le calme lorsque les élèves lisent des Bandes dessinées.

Ils se découvrent vite des aptitudes au dessin.

Les lectures se prolongent à la maison.

<u>Réactions de l'enfant</u>

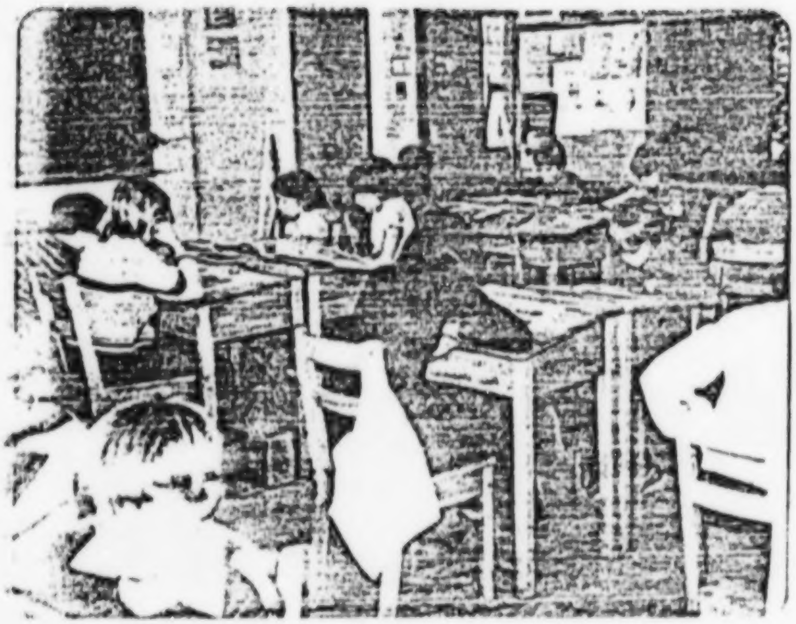
Certains élèves apportent de la documentation recueillie dans des journaux régionaux.

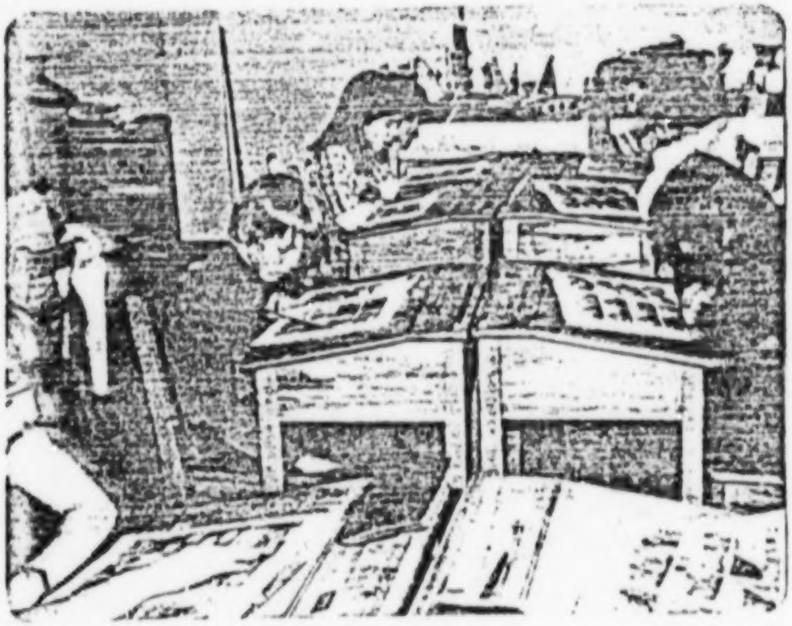
Ils sont très attentifs au cours de ces échanges.

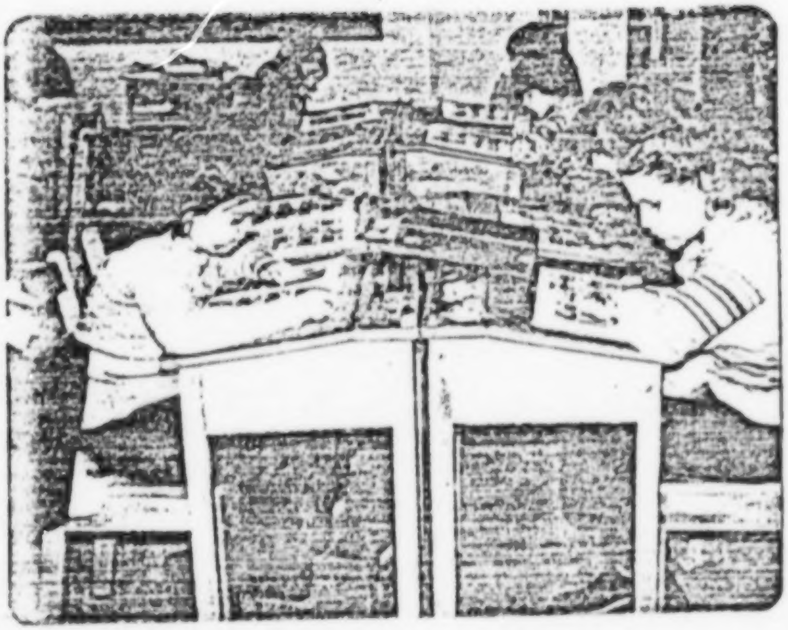
Ils posent bien des questions, cherchent à vérifier leurs points de vue, désirent même rencontrer l'auteur pour compléter leurs informations.

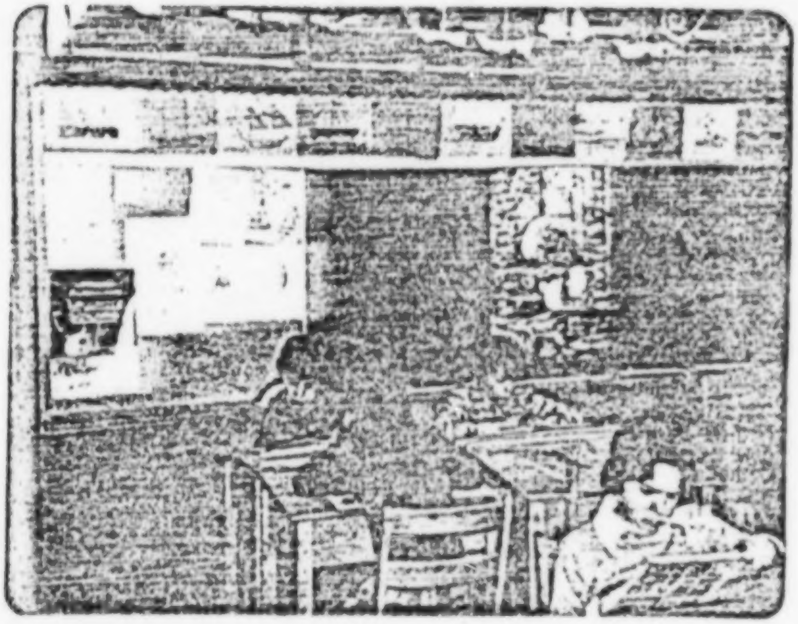
Certains élèves essaient d'imiter le style du dessinateur.

Ils se cultivent en lisant la Bande dessinée.









Objectifs

Découvrir le langage des Schtroumpfs

Développer l'anticipation sémantico-syntaxique en lecture

Apprendre des chants "Schtroumpfés" pour les communiquer

Fabriquer le costume des Schtroumpfs pour un spectacle éventuel

Distraire ses copains du milieu

Composer une chanson personnelle selon ses lois constitutives.

Activités

Situation $_1$:

Lecture des albums sur les "Schtroumpfs" (10)

Ecoute du disque: "Au pays des Schtroumpfs"

Echange sur ce langage subjectif
- découverte de la signigication du terme "Schtroumpfé"

Choix de chansons du disque mentionné

Repérage et mémorisation des paroles, de la mélodie et du rythme

Découverte de la chorégraphie appropriée

Confection du costume des Schtroumpfs (chapeau, masque et couvre-chaussures)

Organisation du spectacle

Réalisation à l'occasion de Noël:
- classe
- école
- centre commercial

Feed-back des Récepteurs

Points de vue des Emetteurs

Situation $_2$:

Composition libre d'une chanson
Communication de son produit
Rétroaction des auditeurs
Montage de la chanson par l'auteur
Publication si désirée

Techniques

Lecture de l'image

Comment écouter un disque

Repérage des paroles, de la mélodie et du rythme

Reproduction ou invention de la mélodie du rythme et de la chorégraphie de la chanson

Eléments constitutifs de la chanson

Arts Plastiques: Fabrication des chapeaux, des couvre-chaussures et du masque des Schtroumpfs

Programme du spectacle
Procédure du spectacle

Quoi prendre du feed-back pour améliorer une future production?

Clientèle: 10 ans

LE VIEUX CHATEAU

1. Dans un château loin des hommes
   Nous vivons très heureux
   On ne ressemble à personne
   Et on n'est pas des peureux
   Nous parlons notre langage
   Seuls les Schtroumpfs peuvent le figer
   Si vous êtes vraiment sages
   Je pourrais vous l'expliquer.

REFRAIN

Venez voir les Schtroumpfs qui osent
Vous peindre le nez en rose
On n'a pas peur de le faire
AT - TEN - TION (bis)

2. On passe le trou d'une serrure
   Aussi par un robinet
   Nous disons la bonne aventure
   En schtroumpfant notre bonnet
   Si parfois vous n'aimez pas rire
   A cause d'un petit chagrin
   Croyez-moi! je vais vous le dire
   En schtroumpfant ça se passera bien
   La la la la ...

3. Avec la flûte magique
Nous jouons un air étonnant
Sur un rythme fantastique
On trouve ça très marrant
Dans les rues et sur les places
Nous tombons sur les genoux
On s'embrasse et on s'enlace
On s'amuse comme des fous
La la la la ...

4. Tu peux nous rendre visite
Dans un village charmant
Tu verras que les fenêtres
Sont peintes en bleu en blanc
Si tu veux que l'on vous voit très vite
Trouve-moi des copains schtroumpfants
Il ne faut pas que tu hésites
A schtroumpfer énormément
Venez voir les Schtroumpfs qui osent
Vous peindre le nez en rose
On n'a pas peur de le faire
At - ten - tion
La la la la ...

5. Nous sommes d'étranges personnages
Et quand en voyage
Nous rencontrons quelqu'un
Nous gardons notre bonnet
Et si nous jouons de la flûte magique
Tout le monde se met à danser
Et ne peut plus s'arrêter
Et ne peut plus s'arrêter.

Edith Normandin

Disque Vader Abraham
Au pays des Schtroumpfs

Clientèle: 10 ans

AU PAYS DES SCHTROUMPFS

D'où venez-vous mes petits?
Du pays des Schtroumpfs pardi
Pourquoi êtes-vous tout bleus?
Parce que le grand Schtroumpf le veut
Faites-vous de la musique
Avec la flûte magique?
Trouvez-vous que ça fait schtroumpf?
Surtout quand elle a six schtroumpfs
A toi petit!
Les autres maintenant
La, la, la ...
Encore une fois
La, la, la ...
Tous ensemble
La, la, la ...

Pouvez-vous passer par un robinet?
Oui! nous passons par un robinet!
Passez-vous par le trou d'une serrure?
Nous passons par le trou d'une serrure!
Parlez-vous tous le même langage?
Nous vous l'apprendrons si vous êtes sages
Aimez-vous danser du soir au matin?
Nous dansons toujours sur ce refrain
La, la, la ...

Hey p'tit Schtroumpf t'es de travers
Tu dois schtroumpfer comme les autres
Yes sir
La, la, la ...
Vous me semblez si petits
C'est vous qui êtes maxi
Que faites-vous de vos bonnets?
Nous ne les schtroumpfons jamais
Devez-vous dormir comme nous?
Non! nous baîllons et c'est tout
Que faut-il vous souhaiter?
De pouvoir schtroumpfer!
La, la la ...

Edith Normandin

Communication orale/écrite

Clientèle: 10 ans
Temps: décembre 1979

Objectifs	Activité	Objectivation
1) Découvrir les éléments linguistiques cachés sous un mot passe-partout "Schtroumpf". 2) Substituer ce mot par anticipation sémantique et syntaxique.	1) Présentation d'une planche: "Le fond de l'air est Schtroumpf" à chaque élève. 2) Lecture silencieuse. 3) Décryptage des mots "Schtroumpfés" < en équipe / en collectif - Ecriture au tableau des mots substitués disposés en 4 colonnes selon les catégories grammaticales: nom - verbe - adjectif - adverbe	Echange sur la syntaxe dés énoncés en vue de déterminer la catégorie grammaticale réservée aux divers mots "Schtroumpfs", choisir les termes exacts à substituer.
	4) Relecture de la planche en utilisant les termes substitués aux mots "Schtroumpf".	Repérer les indices syntaxiques et grammaticales pour aider la découverte des termes exacts. Rétroaction sur l'activité - réactions positives / - réactions négatives < élèves / professeurs
	Complément Audition d'un chant du disque "Au pays des Schtroumpfs". Repérage des paroles. Découverte du sens aux mots "Schtroumpfs".	

7 janvier 1980

Activité

	ENSEIGNANT		ENFANT	
	Rôle	Commentaires	Rôle	Réactions
Organisation	Déterminer la ou les planche(s) les plus intéressantes pour les enfants visés. Photocopier les planches pour chaque élève.			
Réalisation	Présenter les objectifs de l'activité. Déterminer avec les élèves le mode de fonctionnement pour la communication des données - l'équipe a été le mode choisi Distribuer les planches aux élèves. Guider le travail des équipes qui le demandent. (Solutionner certains problèmes sociaux)	Cette activité a plu à tous les élèves. Elle a permis aux non-initiés à ce genre de lecture de s'apprivoiser avec ce discours expressif. Elle donne la chance à certains élèves de pouvoir s'exprimer par ce moyen qui leur est familier. Cette façon de procéder crée un climat de confiance qui motive les élèves à produire, composer, rechercher sans que le professeur les y oblige.	Un élève est mandaté pour écrire au tableau chaque mot substitué dans la colonne qu'il juge à propos. Les élèves discutent en équipe le sens de l'énoncé et des termes à remplacer. Ils donnent leur avis au groupe. Ils lisent et relisent cette bande. Ils choisissent les termes à conserver.	Les enfants découvrent que lorsque le mot "Schtroumpf" se termine par "er", ce mot doit être remplacé par un verbe. La relecture est moins drôle lorsque le mot "Schtroumpf" est remplacé mais c'est un bon jeu pour nous faire comprendre le sens de ce mot présent dans les ballons. C'est un exercice d'observation sur la terminaison de ce mot passe-partout. Nous pouvons nous exprimer plus facilement en équipe.

Lecture des Schtroumpfs

Exemple d'analyse

Album No 8, p. 10.

Page	No du ballon	Enoncés où apparaît un mot "Schtroumpfé"	Equivalences lexicales	Caractéristiques de l'unité du discours
10	1	Je vais Schtroumpfer un petit solo de trompette aux autres Schtroumpfs	jouer amis	verbe nom
10	2	Va Schtroumpfer ailleurs!	jouer	verbe
10	4	Tu ne vas pas Schtroumpfer le calme de la forêt!	troubler	verbe
10	6	Et d'abord, tu Schtroumpfes faux!!	joues	verbe
10	8	Personne ne veut Schtroumpfer mon solo de trompette.	écouter	verbe
10	9	Eh! Schtroumpf musicien, viens me Schtroumpfer un petit air!	ami jouer	nom verbe

PEYO, Hist. de Schtroumpfs, Album No 8, Dupuis, 1976, p.

Clientèle: [illegible]ns
Temps: janvier 1980

Objectifs	Activités	Objectivation	Technique
Choisir et organiser les éléments du message verbal selon le sujet traité la relation image/texte l'intention de l'auteur	<u>Amorce</u>: Lecture de la <u>bande dessinée</u> "Casse-cou", "Amusement des enfants" et "Dites-le avec des fleurs" de l'album No 7 <u>des Gags de Boule et Bill</u>		Lecture panoramique Ecrémage d'un sujet Calligraphie claire et prononcée
Choisir la ponctuation nécessaire selon l'intention d'expression et de communication	Découverte du style réservé aux ballons Expression écrite dans les ballons vierges	Bref échange sur les paroles déjà présentes dans les ballons Analyse de la relation image/texte	Utilisation de divers caractères graphiques
Ecrire lisiblement son message en vue d'une meilleure compréhension par le lecteur	Extension des paroles par l'ajout de petits mots ou de phrases relié(e)s au sujet et sans trop de répétitions Ponctuation du texte selon les nuances affectives de l'auteur. Communication à un ou plusieurs lecteurs selon le désir exprimé par le scripteur	Quels sont les éléments redondants dans le message verbo-iconique? Pourquoi écrire peu ou beaucoup de mots? Quelle signification attribue-t-on aux divers signes de ponctuation? Que pense le lecteur des paroles que tu as inventées dans les ballons vierges? Pourquoi le texte de ton camarade est différent du tien?	Exploitation de la phrase élastique suggérée au cours Ecrit I - 2413

Commentaires de l'enseignant

Cette activité est fort plaisante pour les enfants.

Ayant été plongés dans un bain de lecture, ceux-ci étaient assez familiers avec les albums de Boule et Bill déposés au coin de lecture.

Plusieurs élèves avaient déjà lu ces planches: "Casse-Cou", "Amusement des enfants" et "Dites-le avec des fleurs". Leur texte se rapprochait du texte original.

Les élèves qui veulent communiquer les paroles inventées à la classe le font d'une façon spontanée et naturelle, sans stress.

Cette activité s'est avérée intéressante et enrichissante.

Réactions de l'enfant

Certains veulent lire leur texte à la classe, d'autres refusent de le faire.

Ils découvrent que des élèves s'expriment très bien.

Quelques élèves découvrent vite que la relation image/texte n'est pas respectée.

Ils demandent d'autres activités du même genre.

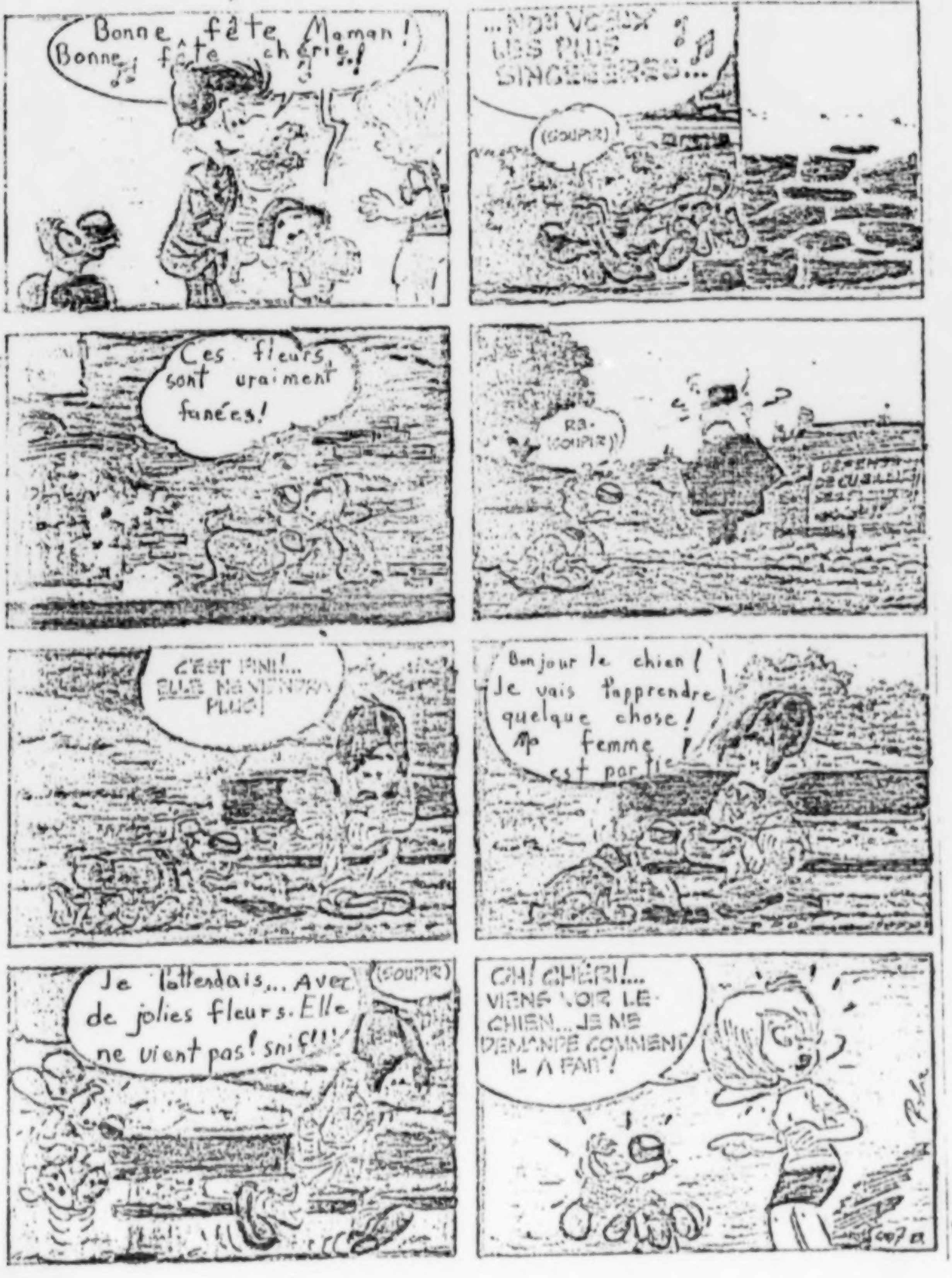
Stéphane Normandin

Sonia Ferrante

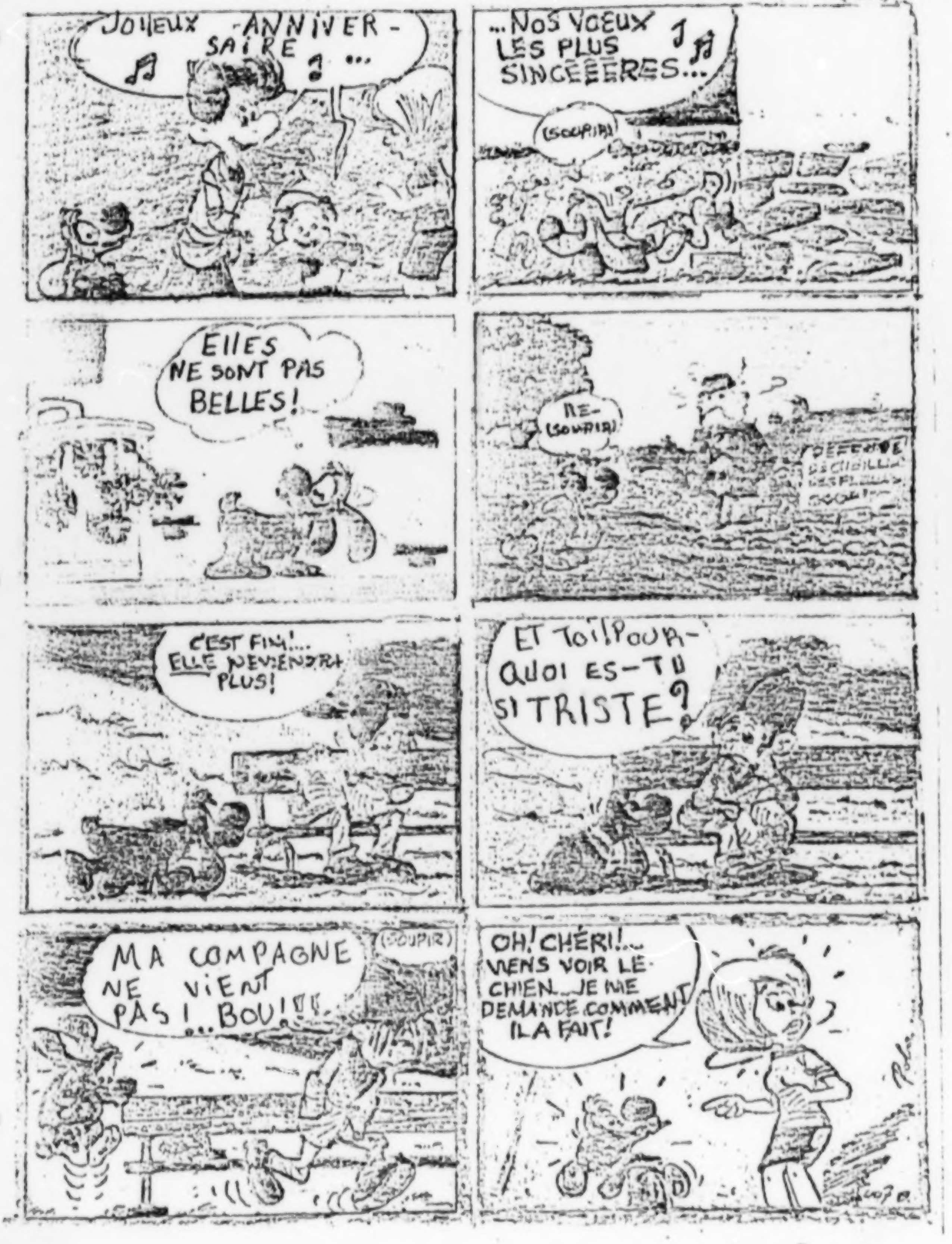
Caroline Guay

René Paradis

Martine Plante


Bonne fête Maman!
Bonne fête chérie!
...NOS VOEUX LES PLUS SINCERES...
(SOUPIR)
Ces fleurs sont vraiment fanées!
RE-(SOUPIR)
C'EST FINI!... ELLE NE VIENDRA PLUS!
Bonjour le chien! Je vais t'apprendre quelque chose! Ma femme est partie!
Je l'attendais... Avec de jolies fleurs. Elle ne vient pas! snif!!!
(SOUPIR)
OH! CHÉRI!... VIENS VOIR LE CHIEN... JE ME DEMANDE COMMENT IL A FAIT!
Brigitte T.

Stephane Jolin



Sonia Lecompte

Stéphane Paradis

Bonne fête maman! Bonne fête chérie!...
...NOS VOEUX LES PLUS SINCEÈÈRES...
(SOUPIR)
Et! des fleurs pour maman! AH! elles sont trop laides!
RE SOUPIR
DÉFENSE DE CUEILLIR LES FLEURS
C'EST FINI!... ELLE NE Y EN DIRA PLUS!
Bonjour! le chien tu es chanceux d'être un chien! Moi, je suis désespéré
Tu peux prendre les fleurs, j'en n'ai plus besoin!
(SOUPIR)
OH! CHÉRI!... VIENS VOIR LE CHIEN... JE ME DEMANDE COMMENT IL A FAIT!

Clientèle: 10 ans
Temps: janvier 1980

Objectifs	Activités	Objectivation
Permettre aux enfants d'acquérir des connaissances nouvelles.	Exposé-synthèse sur: - la vie - les activités - les albums de Morris et son oeuvre "Lucky Luke".	
Maintenir l'intérêt des enfants mordus pour les albums de Lucky Luke.	Poser des questions aux élèves qui sont lecteurs assidus des albums de Lucky Luke.	Les élèves partagent les connaissances acquises et vérifient leur authenticité d'après les informations fournies dans la monographie.
	Vérifier dans les albums certaines informations données dans la monographie de cet auteur.	Les élèves observent et analysent les éléments de l'image et du texte révélant le style de l'auteur.

Activité

20 janvier 1980

	ENSEIGNANT — Rôle	ENSEIGNANT — Commentaires	ENFANT — Rôle	ENFANT — Réactions
Organisation →	Lire la monographie donnant des informations sur l'auteur de "Lucky Luke", Morris.		Manifester le désir de connaître Morris.	
Réalisation →	Raconter la vie de Morris aux élèves - ses activités - ses scénarios - son dessin Demander l'avis des élèves-lecteurs de Lucky Luke.	Les élèves furent surpris par l'authenticité des personnages relatés par Morris. L'attention des élèves fut parfaite.	Donner leurs idées suite aux lectures faites dans les albums de Lucky Luke. Quelques élèves ont ajouté des informations suite à des lectures de journaux.	Ces personnages ont vraiment existé réellement. - les frères Dalton - le juge Roy Bean - le colonel Drake - Billy the Kid L'authenticité du dessin de Morris a surpris Ils manifestent le désir de rencontrer l'auteur pour recevoir une réponse à leurs questions.

Objectifs

Familiariser l'enfant avec les divers albums et auteurs de Bandes dessinées.

Entretenir le goût de lire.

Développer l'observation et la perception en lecture.

Activités

Amorce:

Initier l'élève à remarquer le titre des albums,

.nommer le scénariste et/ou le dessinateur,

.identifier le(s) personnage(s) qui détermine(nt) le titre.

Activité

Suite à l'observation continue de la page frontispice des différents albums,

l'enfant peut choisir de réaliser ces fiches pour vérifier ses connaissances

ou ces fiches peuvent servir de sujet de recherche pour un enfant.

L'enfant communique le résultat de son travail à qui il veut, comme il le veut selon son intention.

Variante:

1. L'enfant pourra inventer d'autres fiches qu'il communiquera au groupe.

2. L'enfant pourra approfondir ses connaissances sur un auteur en particulier, connaissances qu'il transmettra à ses camarades.

Objectivation

Echange entre enseignant et enfants sur les informations données sur la page frontispice d'un album de B.D.

Comment distinguer le scénariste du dessinateur dans les noms cités?

Discussion sur l'illustration de la couverture:

- Identification des personnages
- Hypothèses sur le rôle de chacun dans le récit
- Lequel personnage détermine le titre?

Pourquoi?

L'enfant fait appel aux informations recueillies au cours de l'étape-observation.

L'enfant vérifie ses hypothèses en consultant le fichier documentaire.

L'enfant choisit son lecteur, en consultant si nécessaire, selon les réactions qu'il veut déclencher, le feed-back qu'il désire recevoir.

L'enfant réfléchit et décide du contenu et de la forme des nouvelles fiches.

Pour le contenu: il peut consulter les monographies d'auteurs, le fichier documentaire s'il existe

Pour la forme: il choisira de se servir de l'audio-visuel ou de tout autre moyen qui intéressera ses camarades.

Communication écrite

Clientèle: 10 ans
Temps: 15 mai 1980

Objectifs	Activités	Objectivation
Vérifier les connaissances sur les albums et auteurs de Bandes dessinées familiers à l'enfant.	Suite aux observations faites lors de la manipulation des divers albums de Bandes dessinées en classe,	
Rendre l'enfant capable de porter un jugement sur "le héros" de son choix.	l'élève est invité à réaliser des fiches à caractère informatif	Echange avec les élèves sur le "bien fondé" de cette activité.
	<u>Etapes</u>	
	Distribuer les fiches en des temps différents.	
	Laisser lire la consigne par les élèves.	Lecture du message verbal et graphique.
	Attribuer à chaque élève le temps nécessaire pour répondre personnellement	Rappel de connaissances.
	Temps consacré moyen par élève: 5 minutes.	Réflexion sur ce que j'ai vu, ce que j'ai lu ... en rapport avec ce qui est présent sur la feuille du test.
	Recueillir les copies au fur et à mesure que les élèves terminent une fiche.	
	Accorder du temps pour recevoir les commentaires des élèves face à ce test.	

ommentaires de l'enseignant

Les lecteurs assidus et attentifs se révèlent dans es tests. Ils répondent vite et bien.

Ce genre de test plaît aux élèves et les stimule i persévérer dans leur effort de lire.

Réactions de l'enfant

Quelques élèves sont fiers de voir des illustrations de personnages connus.

Leurs yeux pétillants expriment leur joie de réaliser ce test dont ils anticipent la réussite.

Certains élèves sont insécures face à certaines réponses et veulent vérifier la justesse des indices au coin de lecture.

La majorité des élèves préfère vérifier personnellement leurs connaissances sans référer à quoi que ce soit.

Ils apprécient les lectures de Bandes dessinées variées faites régulièrement grâce au matériel fourni par le coin de lecture.

PERSONNAGES D'ALBUMS

Activité A

Consigne

Relie par une flèche le nom du personnage à son image correspondante.

BOULE ET BILL
par Roba

BENOIT BRISEFER
par Peyo et Walthéry

LES SCHTROUMPFS
par Peyo

MICKEY
Walt Disney!

yakari
Texte de Job
Illustrations de Derib

LES AVENTURES DE TINTIN
hergé

Activité B

Consigne - Relie par une flèche le nom du personnage à son image correspondante.

Fred
Philémon

alix

CHICK BILL

LUCKY LUKE

VALENTIN

Activité T

Consigne

Relie par une flèche le nom du personnage à son image correspondante.

Khéna et le Scrameustache

Les 4 As
Scénarios : Georges Chaulet
Dessins : François Craenhals

ASTERIX

SOPHIE
par Jidéhem et Vicq

IZNOGOUD
Textes de Goscinny
Dessins de Tabary

TOTOCHE
Textes et dessins de Tabary

VALENTIN LE VAGABOND
Textes et dessins de Tabary

Activité D

Consigne — Relie par une flèche le nom du personnage à son image correspondante.

NATACHA
par Walthéry et Gos

ISABELLE
par Will, Delporte et Macherot

GASTON
par Franquin

JOHAN ET PIRLOUIT
par Peyo

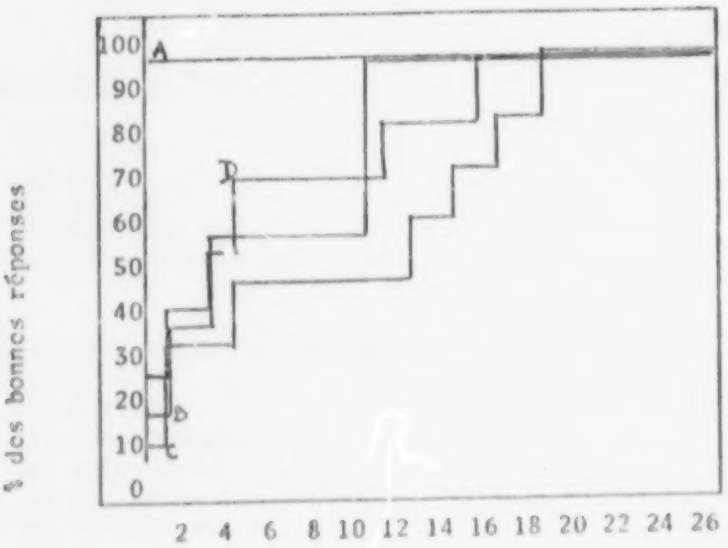
LES PETITS HOMMES
par Seron et Desprechins

SPIROU ET FANTASIO
par Fournier

SIBYLLINE
par Macherot

YOKO TSUNO
par Roger Leloup

RESULTATS DES ACTIVITES PRECEDENTES (albums de B.D.)



Sujets (élèves de 10 ans)

LE "HEROS" VU PAR L'ENFANT

A. Ecris le nom de ton "HEROS" préféré ______________________________

B. Consigne: Mets un "X" dans le carré vis-à-vis l'item qui rejoint ton idée sur le "HEROS" que tu préfères.

1. Catégorie du "HEROS"

a) Enfant	☐
b) Animal	☐
c) Adulte	☐
d) Personne âgée	☐
e) Extra-terrestre	☐

2. Caractéristiques du "HEROS"

a) Gentil	☐
b) Fort (robuste)	☐
c) Agile (vif)	☐
d) Courageux (audacieux)	☐
e) Intelligent	☐
f) Débrouillard	☐
g) Rusé	☐
h) Bon (efficace)	☐
i) Entêté (tenace)	☐
j) Artiste	☐
k) Svelte	☐
l) Libre (indépendant)	☐
m) Fragile (changeant, inconstant)	☐

3. Actions du "HEROS"

a) Qui plaît (séduire)	☐
b) Qui amuse (distraire)	☐
c) Qui fait rire (blaguer)	☐
d) Qui rend justice (défendre)	☐
e) Qui s'oppose (braver)	☐
f) Qui ose (vouloir)	☐
g) Qui connait (savoir)	☐
h) Qui gouverne (pouvoir)	☐
i) Qui réussit (satisfaire)	☐

Appréciation forte par des élèves (26) de 10 ans.

HEROS	Fille	Garçon	Enfant	Animal	Adulte	Personne âgée	Extra-terrestre	Gentil	Fort (robuste)	Agile (vif)	Courageux (audacieux)	Intelligent	Débrouillard	Rusé	Bon (efficace)	Entêté (tenace)	Artiste	Svelte	Libre (indépendant)	Fragile (chang., inconstant)	Qui plaît (séduire)	Qui amuse (distraire)	Qui fait rire (blaguer)	Qui rend justice (défendre)	Qui s'oppose (braver)	Qui ose (vouloir)	Qui connaît (savoir)	Qui gouverne (pouvoir)	Qui réussit (satisfaire)
Bill	2			3			1	1			1	1	2	2		1				2		2	3	1	1			1	1
Boule (Bill)	1	1	3			1	1	2	1	1	1		1	2	1							2	2						
Totoche	1		1					1	1				1								1	1	1						
Astérix		1			1			1	1	1	1	1	1	1	1								1	1		1			1
Schtroumpfs	3	1	2	1		2		1	1		2	3	1		1						1	1	3					1	1
Grand Schtroumpf		1					1	1		1	1	1	1	1	1						1						1	1	1
Schtroumpfcosmos		1	1			1		1			1	1	1								2						1		1
Scramoustache		2	1				2	1		1	2	2	1	2					1		1	1	1	2			1		1
Lucky Luke	2	2			3	1		1	1	1	4	4	4	4	2									2	1	1			2
Benoît Brisefer		3	2		1		1	2	2	2	3	1	1	2	1	1			2		1	2	3	2		1	1		2
Yakari	3		3					3		2	3	2	3	1	2	2			1			1	1	1	2	3	2		3

ommunication orale/écrite

Clientèle: 10 a[illegible]
Temps: mars 1980

Objectifs	Activité	Objectivation
endre l'enfant capable de comprendre le message verbo-iconique d'une oeuvre de Fred.	Présentation de l'oeuvre à l'épiscope "Cythère, l'apprentie-sorcière".	
	Lecture silencieuse de chaque planche.	
'aire découvrir l'importance de la ponctuation dans ce moyen d'expression, qu'est la Bande dessinée.	Lecture orale par quelques élèves selon la ponctuation utilisée.	
	Réalisation de la fiche de compréhension et enregistrement des réponses.	Discussion sur chaque question pour analyser le pour et le contre.
		Libre expression des élèves sur ce qui les impressionnaient.
	Rétroaction sur l'activité.	

Communication — Elève

Titre de la bande: Cythère, L'Apprentie Sorcière

FICHE DE COMPREHENSION

1. Quels sont les personnages principaux de cette histoire?

2. Peux-tu préciser quand se passe la scène?

3. a) Dresse un relevé des éléments du décor.

   b) S'agit-il d'un décor réel?

4. Trouve des éléments graphiques qui révèlent l'atmosphère un peu fantastique de cette histoire.

5. A partir de quelle vignette commence le mystère?

6. a) Quand la petite fille exerce-t-elle son pouvoir?

   b) Comment l'exerce-t-elle?

7. Quel sens donnes-tu aux couleurs utilisées dans cette bande?

8. a) Enumère les onomatopées que présente cette histoire.

   b) Quel sens attribues-tu à chacune?

9. a) Relève les divers signes de ponctuation utilisés seuls dans les ballons.

   b) Que signifie chacun?

10. a) Aurais-tu envie d'ajouter des récitatifs à cette histoire?

    b) Quels récitatifs ajouterais-tu?

11. a) Quel objet a servi de transport à la jeune fille?

    b) Pourquoi a-t-on choisi cet objet et non pas un autre?

12. Essaie de définir en quoi consiste le "suspense" de la dernière image de la page 19.

13. a) Pourquoi le mot "VU" de l'avant-dernière vignette de l'histoire est-il écrit en gros et tracé en noir?

b) Qu'est-ce que le point d'interrogation placé après le mot "VU?" peut bien signifier.

14. Quelle explication peux-tu donner au ballon imagé de la 6e vignette, p. 22?

15. Le ballon de la 7e vignette de la p. 22 a une forme différente des autres. Pourquoi l'auteur l'a-t-il tracé de cette façon?

16. Pourquoi a-t-on créé ce "suspense" à la dernière image?

17. Explique le choix du ballon pensé plutôt que celui du ballon parlé à la dernière case de l'histoire?

18. Qui est l'auteur de cette histoire?

Signée par: ______________________

Approuvée par: ______________________

Pif Gadget 508, Ed. Vaillant, p. 19-23 dans Album No 107. Attention les enfants! 21 Pif en 1.

Activité	ENSEIGNANT — Rôle	ENSEIGNANT — Commentaires	ENFANT — Rôle	ENFANT — Réactions
Organisation	Prévoir un local Réserver l'épiscope pour la lecture de cette bande inphotocopiable.			
Réalisation	Présenter le titre. Expliquer le déroulement de l'activité. Guider la lecture orale. Orienter le travail de compréhension après avoir posé la question. Permettre aux élèves de s'exprimer.	Certains élèves critiquent la calligraphie parce qu'ils éprouvent des difficultés à lire la cursive. C'est une activité très efficace, motivante. Elle a amené certains élèves à tirer des connaissances qu'ils pourront utiliser dans leurs présentes productions.	Accepter le déroulement de l'activité tel que suggéré par le professeur. Lire silencieusement la Bande dessinée de Fred. Lire à haute voix la Bande dessinée pour exprimer la ponctuation inscrite - donner plus de sens au texte Exprimer son opinion sur les questions de compréhension.	Les élèves rient en entendant ce drôle de titre. On trouve déplorable qu'il n'y ait pas de couleur parce que c'est moins beau et les détails apparaissent confus. Cette façon de procéder est plus instructive que de répondre seul par écrit à des questions. Ils ont tous aimé cette activité de compréhension et désirent la suite. On est plus habile à jouer avec la ponctuation.

CYTHÈRE L'APPRENTIE SORCIÈRE
Il était une fois... ainsi commencent les contes de fées... ainsi commencent aussi les contes de sorcières... car, là où il y a des fées, il y a des sorcières et vice versa...
or donc, il était une fois une petite fille dont la grand'mère était sorcière. Elle s'appelait Cythère, pas la grand'mère mais la petite fille...
et Cythère était apprentie sorcière.
ALLONS DEBOUT, CYTHÈRE!
...L'AVENIR APPARTIENT AUX PETITES SORCIÈRES QUI SE LÈVENT TARD... HÉ! HÉ!
...MAIS PAS LE JOUR DE LEUR PREMIÈRE LEÇON, CYTHÈRE...
MHMM... ET C'EST QUOI, LA PREMIÈRE LEÇON, GRAND'MÈRE?
HÉ! HÉ!... DÉJÀ CURIEUSE... C'EST UNE QUALITÉ POUR UNE SORCIÈRE, ÇA... HÉ! HÉ! HÉ!...
HABILLE-TOI ET SUIS-MOI, FILLETTE...
...JE VAIS COMMENCER PAR T'APPRENDRE À PILOTER UN BALAI...
UN BALAI?

VOILÀ... JE SUIS PRÊTE, GRAND'MÈRE...
AHBIEN, BIEN, BIEN...
CE BALAI N'EST PAS N'IMPORTE QUEL BALAI, CYTHÈRE...
HUM.
... IL A APPARTENU À TON ARRIÈRE-ARRIÈRE-ARRIÈRE-ARRIÈRE-ARRIÈRE-ARRIÈRE GRAND'MÈRE, LA GRANDE ÉLOSAH, QUI FUT LA SORCIÈRE LA PLUS FAMEUSE DE SON TEMPS... OUAIS... LA PLUS FAMEUSE...
... ET AUJOURD'HUI, CE BALAI MAGIQUE EST À TOI, CYTHÈRE...
EH!
M'OUAIS... ET COMMENT ÇA MARCHE, GRAND'MÈRE ?
BAH!
HÉ! HÉ!
WROUM! WROUM
MAIS ATTENTION, CYTHÈRE... LE BALAI EST NERVEUX COMME UN PUR SANG...
... ET COMME IL N'A PAS SERVI DEPUIS LONGTEMPS, IL...
VROUM. VROUM?
NON, WROUM! WROUM!
AH... WROUM! WROUM!
OH!

AU SECOURS!
FLOUP!
FLOUP!
FLOUP!
FLOUP!
M'OUAIS!... BEN MOI, J'AIME MIEUX VOLER DE MES PROPRES AILES...
AÏE! AÏE! AÏE!
PAR BELZEBUTH! DIS WROUM! WROUM! CYTHÈRE! WROUM! WROUM...
VROUM? VROUM?
MAIS NON! WROUM! WROUM! J'TE DIS: WROUM! WROUM!
WROUM! WROUM!
MOI, SI J'ÉTAIS OBLIGÉ DE DIRE WROUM WROUM POUR VOLER, JE PRÉFÉRERAIS ÊTRE UN POISSON ROUGE...
WROUM! WROUM!
WROUM! WROUM! WROUM!
WROUM! WROUM!
WROUM! WROUM! DIS WROUM! WROUM! NOM DE...
FRED

WROUM! WROUM! WROUM!
AAAHH!
WROUM...
EUH... ÇA... ÇA VA, GRAND'MÈRE.
NOM DE
VITE! VITE!
BON... EH BIEN ÇA SUFFIT POUR UNE PREMIÈRE LEÇON, CYTHÈRE...
HUM... HUM... HUM...
UN BALAI, FUT-IL DE SORCIÈRE, SERT AUSSI À BALAYER!...
...ALORS NOUS REPRENDRONS LES LEÇONS DE PILOTAGE QUAND IL NE RESTERA PLUS UN MILLIGRAMME DE POUSSIÈRE DANS CETTE MAISON...
VU?
NON MAIS SANS BLAGUE!
MHMM... J'AI BIEN ENVIE DE DIRE WROUM! WROUM!
Fin de la 1ère leç

REPONSES DES ELEVES

1. Les principaux personnages: la grand-mère et la petite fille Cythère. Trois élèves sur 26 ajoutent le corbeau. La discussion s'engage puisque les autres élèves nient que le corbeau fait partie des "principaux personnages". Il apparaît dans la B.D. à quelques reprises pour garder le côté mystérieux du conte.

2. Probablement l'avant-midi, puisque la grand-mère dit: "debout Cythère". De plus, la grand-mère dit: "l'avenir appartient aux petites sorcières qui se lèvent tard mais pas le jour de leur première leçon. Comme c'est la première leçon de Cythère, elle doit donc se lever tôt. On relève aussi un autre élément qui peut être un indice du moment de la scène: la cheminée fume. Le matin, c'est toujours plus frais même si ce n'est pas l'hiver et les cheminées fument.

3. Dans la vieille maison: lit, corbeau sur le pied du lit.

   A l'extérieur de la maison: des arbres. (Il y a beaucoup de déplacements puisque les arbres ne sont pas toujours situés au même endroit).

4. Le corbeau, le balai et la sorcière. C'est une histoire inventée parce qu'un balai ne vole pas. Les murs semblent craqués. C'est une maison un peu mystérieuse: elle est vieille. Ce n'est pas une histoire réelle parce qu'on ne voit pas de corbeaux dans les maisons à moins que ce soit une vieille grange ou une maison abandonnée.

5. La très grande majorité des élèves exprime que l'aspect mystérieux commence dans la 2e planche, soit à l'extérieur de la maison.

6. Dans la 2^e^ planche, vers la fin, c'est-à-dire dans la 8^e^ vignette. C'est quand elle a commencé à dire: "Vroum! Vroum!" avec un peu de difficulté.

8. Il n'y en a pas. Vous êtes bien certains!
Quelques élèves en nomment: Hé! Eh ouais!
Dans la 2^e^ planche: Hum! Hé! Hah! Vroum! Vroum! Oh! Vloufff...!
Dans la 3^e^ planche: Floup! Vroum! Vroum! Ouf!
Dans la 4^e^ planche: Aaahh! Vroum! Tschluf! iiii! Frouth!

9. 1ère planche: point, virgule, point de suspension, point d'exclamation, point d'interrogation.
2^e^ planche: point de suspension, point d'exclamation, point d'interrogation.
3^e^ planche: point d'exclamation, point d'interrogation.
4^e^ planche: point d'exclamation, point d'interrogation.

10. Quatre élèves disent que oui. Je leur demande où?
Dans la 2^e^ planche, 1ère vignette: quelques heures plus tard ... ou Après quelques minutes ... La majorité des élèves n'ajouterait pas de récitatif à cette 1ère vignette puisque l'action se passe de façon continue. Toutes les actions se succèdent les unes après les autres dans un court laps de temps. Il n'y a pas plusieurs heures qui séparent les vignettes. Il me semble que le décor serait plus différent si les actions n'avaient pas eu lieu l'avant-midi. On ne dit pas non plus que les personnes sont rentrées pour dîner.

11. a) Le balai
b) Parce que les sorcières utilisent toujours un balai pour voyager. C'est un balai qui n'est pas comme les autres: les poils sont plus longs et plus noirs. Moi, je ne verrais pas une sorcière en auto ou en autobus: ça n'aurait pas l'air sorcière puis elle ne pourrait pas faire de magie. Les sorcières balaient souvent parce qu'elles

sont dans des vieux camps. Le balai ça appartient aux sorcières. Dans la B.D., on dit que le balai appartenait à son arrière-arrière-arrière-arrière-arrière grand-mère. On voit presque toujours les sorcières avec des balais.

12. La petite fille a "envie" de dire: "Vroum!" Elle ne peut pas parce qu'elle est dans la maison. On se demande si dans la 2e leçon elle va le dire. Un élève exprime le désir d'avoir la 2e leçon. La dernière vignette éveille notre curiosité, on voudrait lire la 2e leçon: c'est ça du suspense. Les cinéastes coupent toujours quand c'est le meilleur. C'est choquant parce qu'il faut attendre à la prochaine émission. Le suspense éveille donc la curiosité et suscite l'intérêt.

13. Parce qu'on veut nous montrer que la grand-mère est fâchée. Ce "VU" veut dire: as-tu compris? C'est toi qui va balayer. Les français disent ça souvent. Ca arrive qu'on voit un gros VU comme ça dans les albums de B.D.

14. Ca veut dire que la grand-mère est très fâchée d'être passée par la cheminée. Elle a envie de "sacrer" mais on ne peut pas écrire de gros mots parce que ça serait mal vu.

15. C'est parce que la grand-mère est bien fâchée puis tout en parlant, il lui vient une autre idée en tête. Elle insiste sur le mot "aussi" parce qu'il est souligné.

17. Fred.

Communication écrite

Clientèle: 10 ans
Temps: avril 1980

Objectif	Activités	Objectivation
Habiliter l'enfant à composer les paroles en relation avec l'image.	Présenter l'objectif de l'activité.	Echanger sur ce que ça implique concrètement.
	Lecture silencieuse de la planche dessinée.	Se référer aux connaissances acquises.
	Inventer les paroles dans les ballons évidés en tenant compte de l'image.	Faire appel aux informations reçues lors des séances précédentes.
	Faire lire sa bande, une fois le texte terminé, à un autre lecteur.	Vérifier le suspense créé par le texte.
	Relecture et ajustement des éléments inadéquats présents dans le texte.	Utiliser la grille d'objectivation.
	Encrage du texte.	Assurer la lisibilité des mots.
	Communiquer sa bande à des lecteurs.	Feed-back positif et négatif pour améliorer son texte dans une prochaine réalisation.
	<u>Planches utilisées:</u> Yakari Les Schtroumpfs	

Commentaires de l'enseignant

Les enfants éprouvent plus de difficultés à composer le texte de ces planches que celui d'une bande personnelle.

Quelques élèves recourent souvent au professeur parce qu'ils sont insécures en tout. Celui-ci doit être très accueillant pour ne pas étouffer l'expression.

La Bande dessinée est un bon moyen pour la maîtrise de la ponctuation.

Quelques élèves utilisent assez souvent la grille d'objectivation lors des réalisations d'une bande dessinée.

Les lectures fréquentes et réfléchies ont aidé à la composition du texte.

Réactions de l'enfant

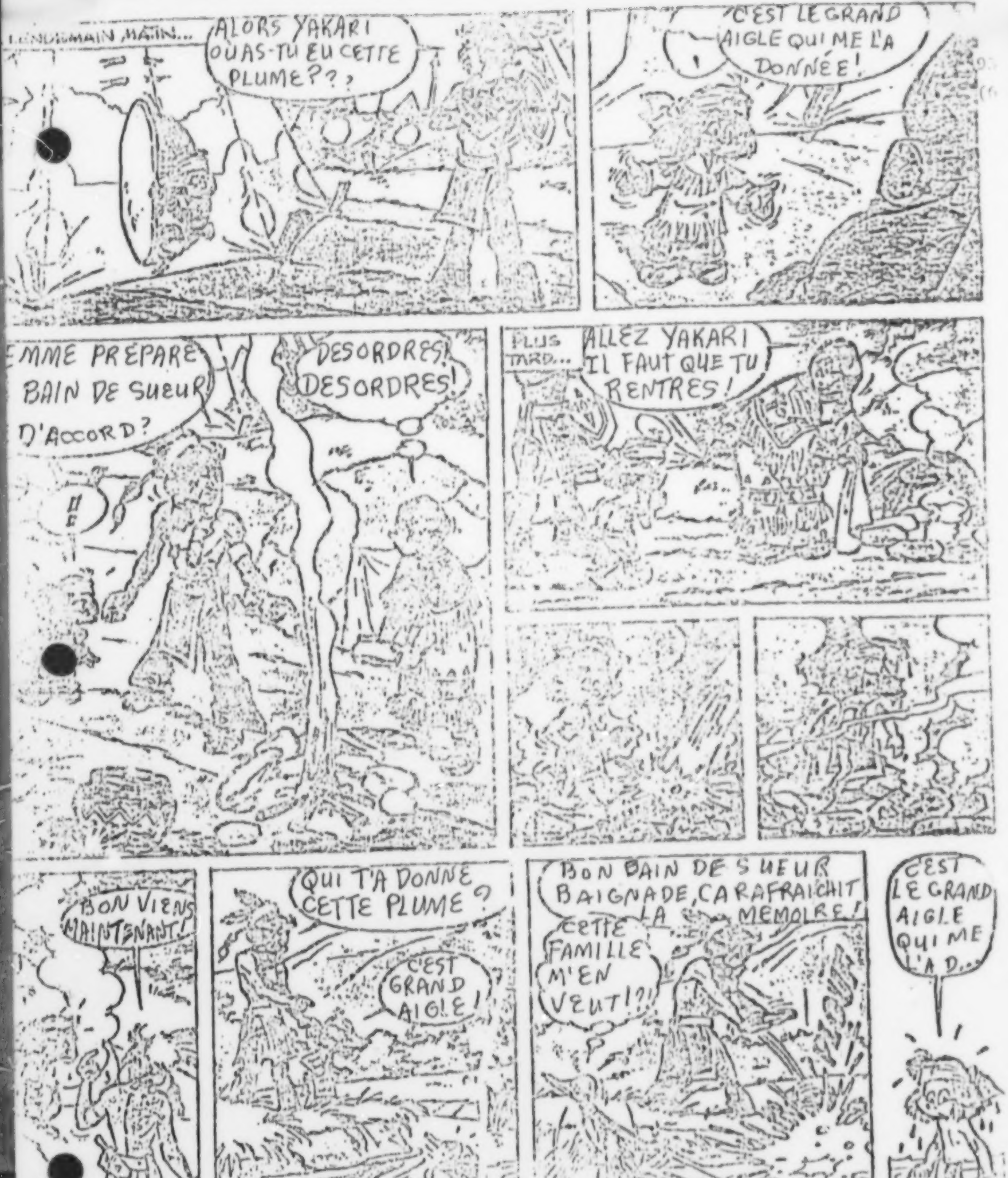
Les enfants sont toujours fiers de travailler la Bande dessinée.

Ils se consultent pour inventer les paroles.

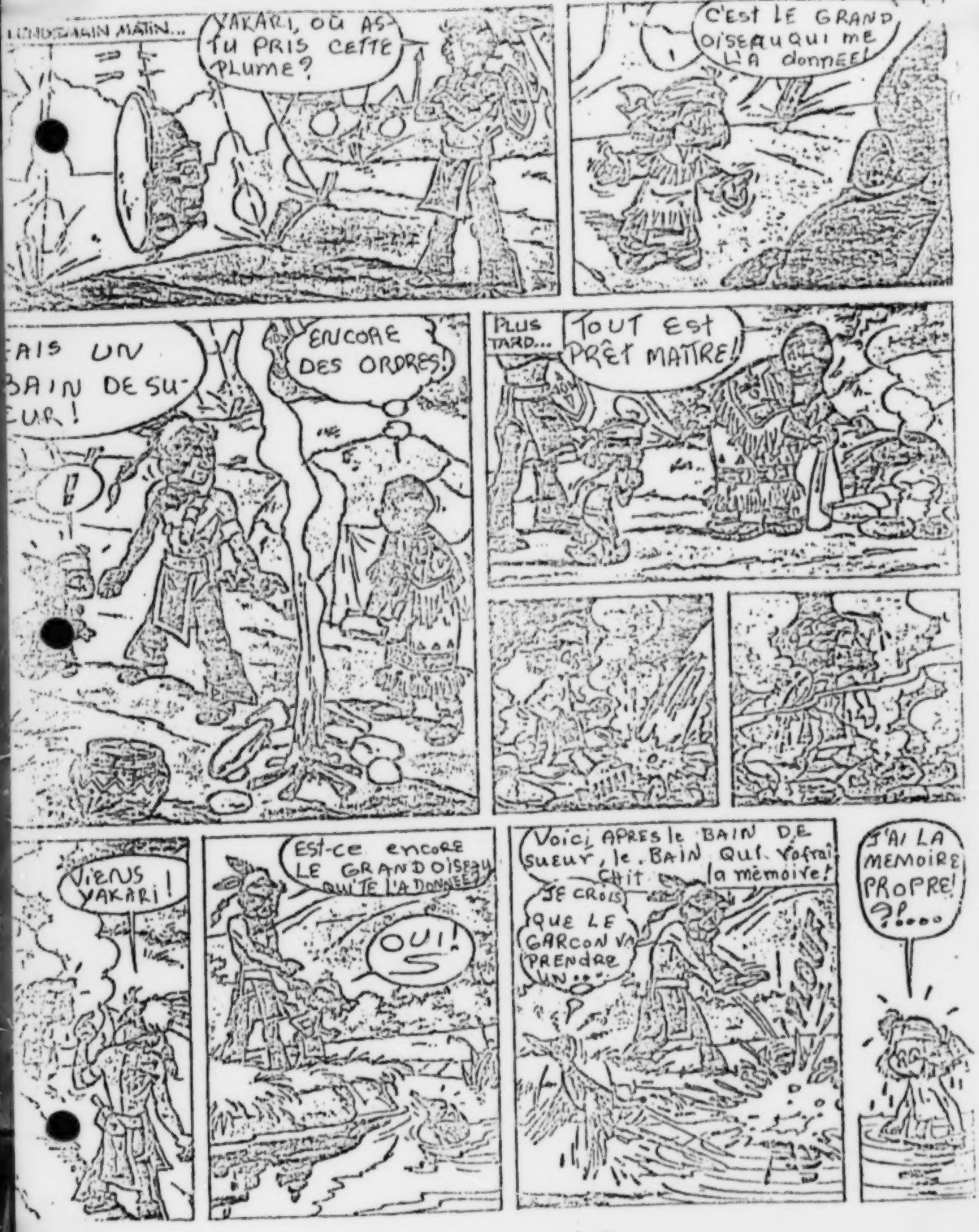
En s'exprimant à l'écrit, ils participent à l'action.

La présence des images est fort appréciée pour la composition du texte.

L'enfant qui lit beaucoup le dialogue dans diverses Bandes dessinées a plus de facilité à bâtir son propre dialogue.



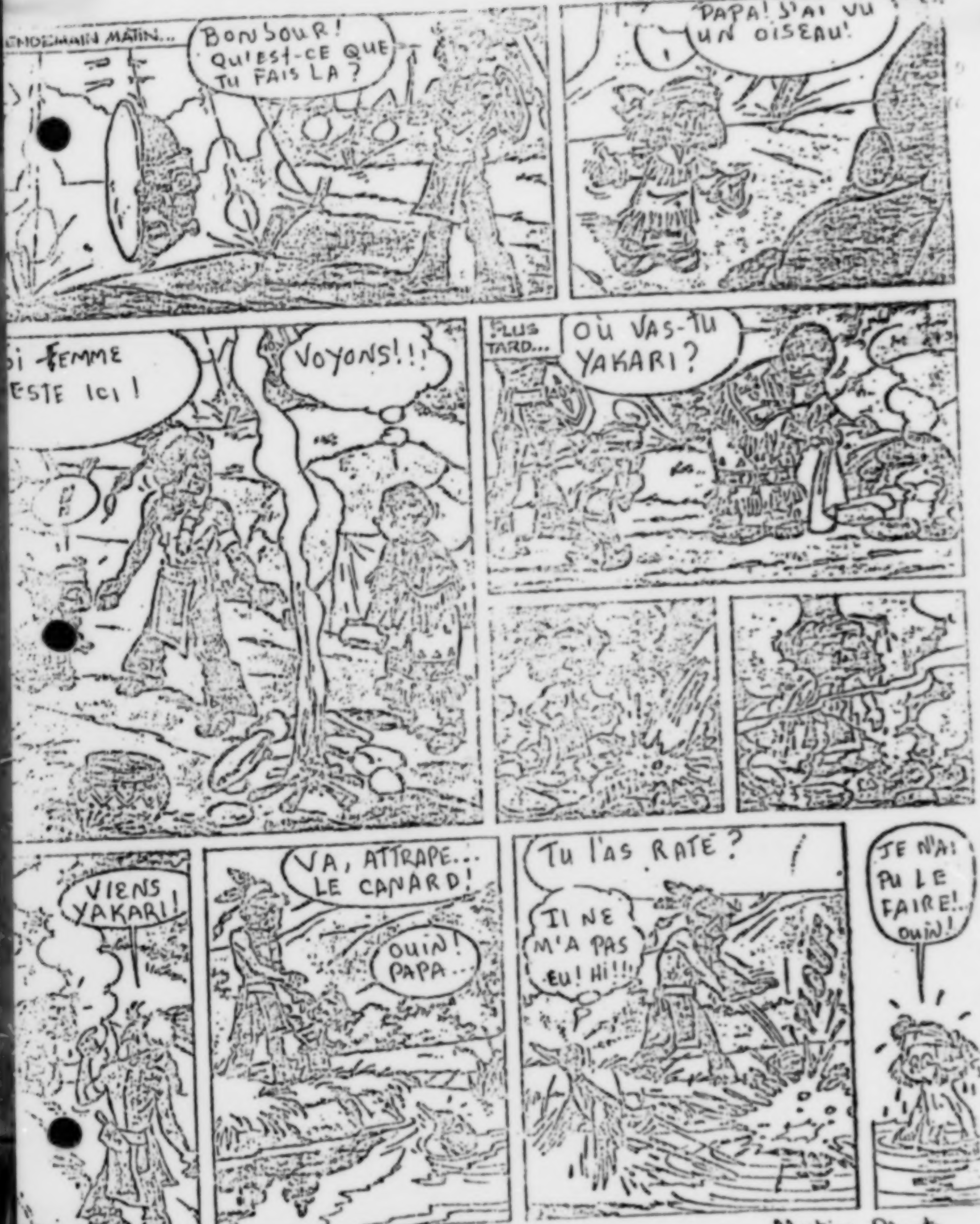
René Paradis



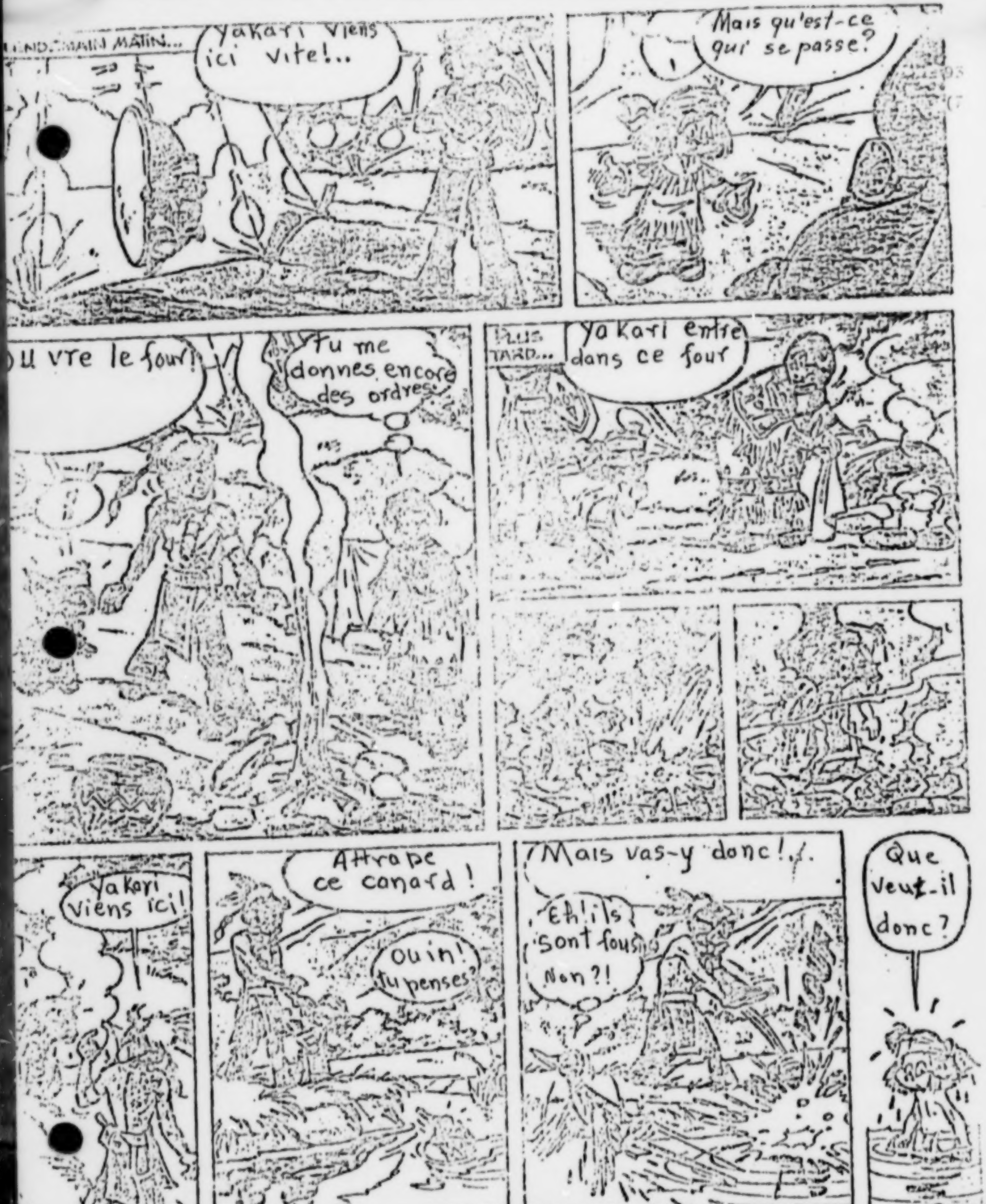
MATIN...
YAKARI, OÙ AS-TU PRIS CETTE PLUME?
C'EST LE GRAND OISEAU QUI ME L'A DONNÉE!
FAIS UN BAIN DE SUEUR!
ENCORE DES ORDRES!
PLUS TARD...
TOUT EST PRÊT MAÎTRE!
VIENS YAKARI!
EST-CE ENCORE LE GRAND OISEAU QUI TE L'A DONNÉE?
OUI!
Voici, APRES le BAIN DE sueur, le BAIN QUI Rafraîchit la mémoire!
JE CROIS QUE LE GARCON VA PRENDRE UN...
J'AI LA MEMOIRE PROPRE! ?!....

CAROLINE

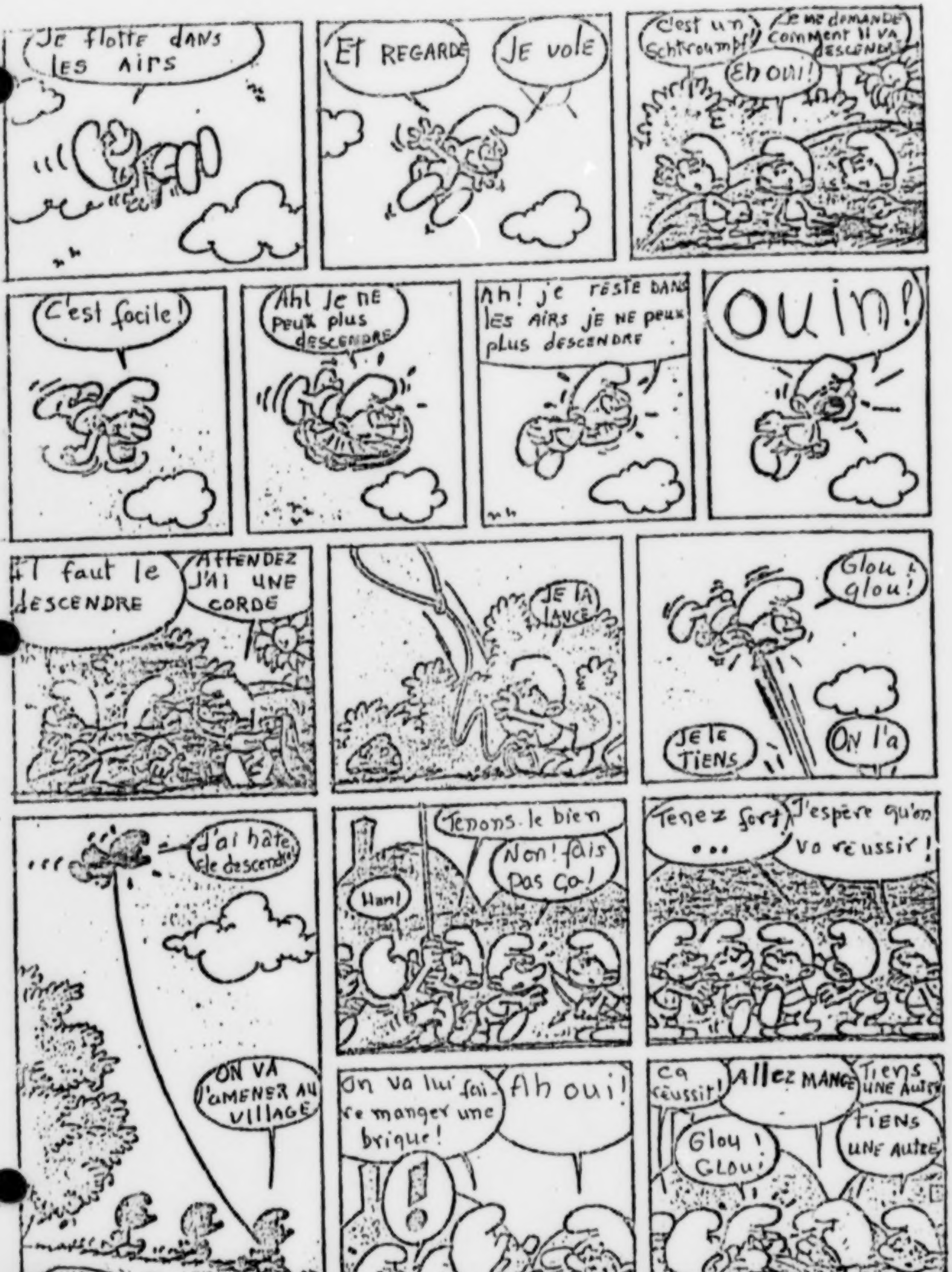
CHRISTIAN LEMAIRE



Martine Plante



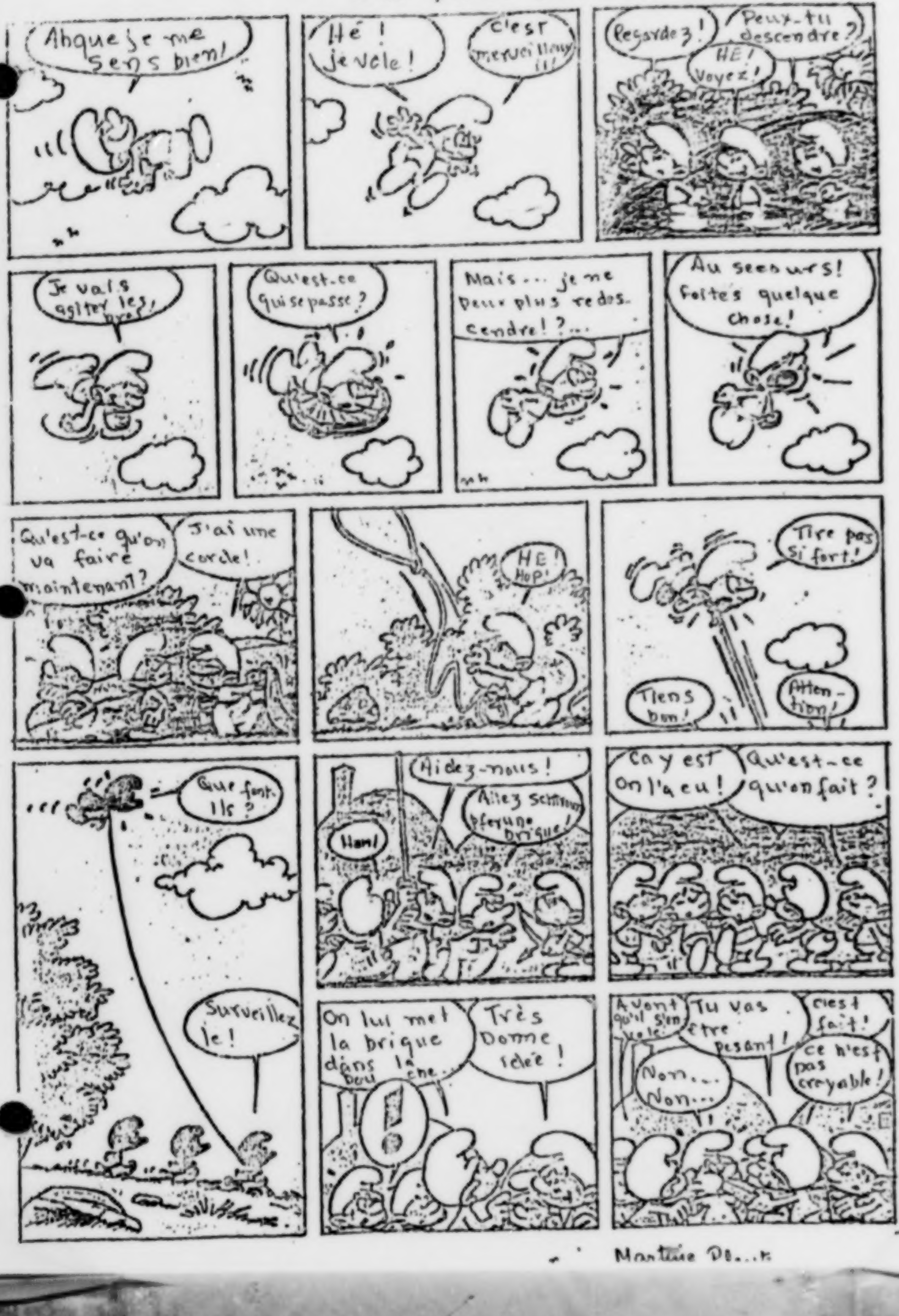
Stéphane Paradis



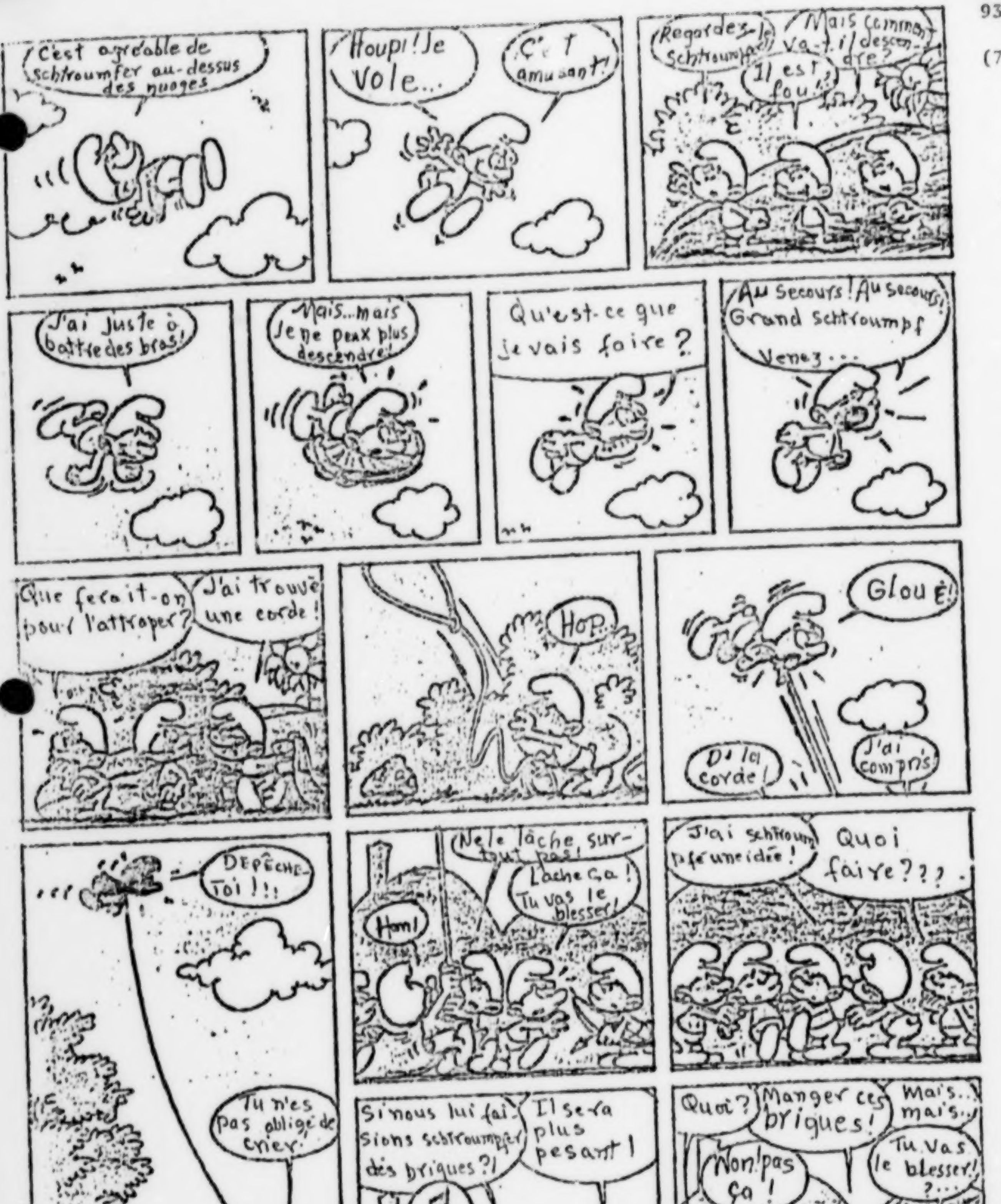
Stéphane Paradis

Une potion sans entidote

936.
(72.)

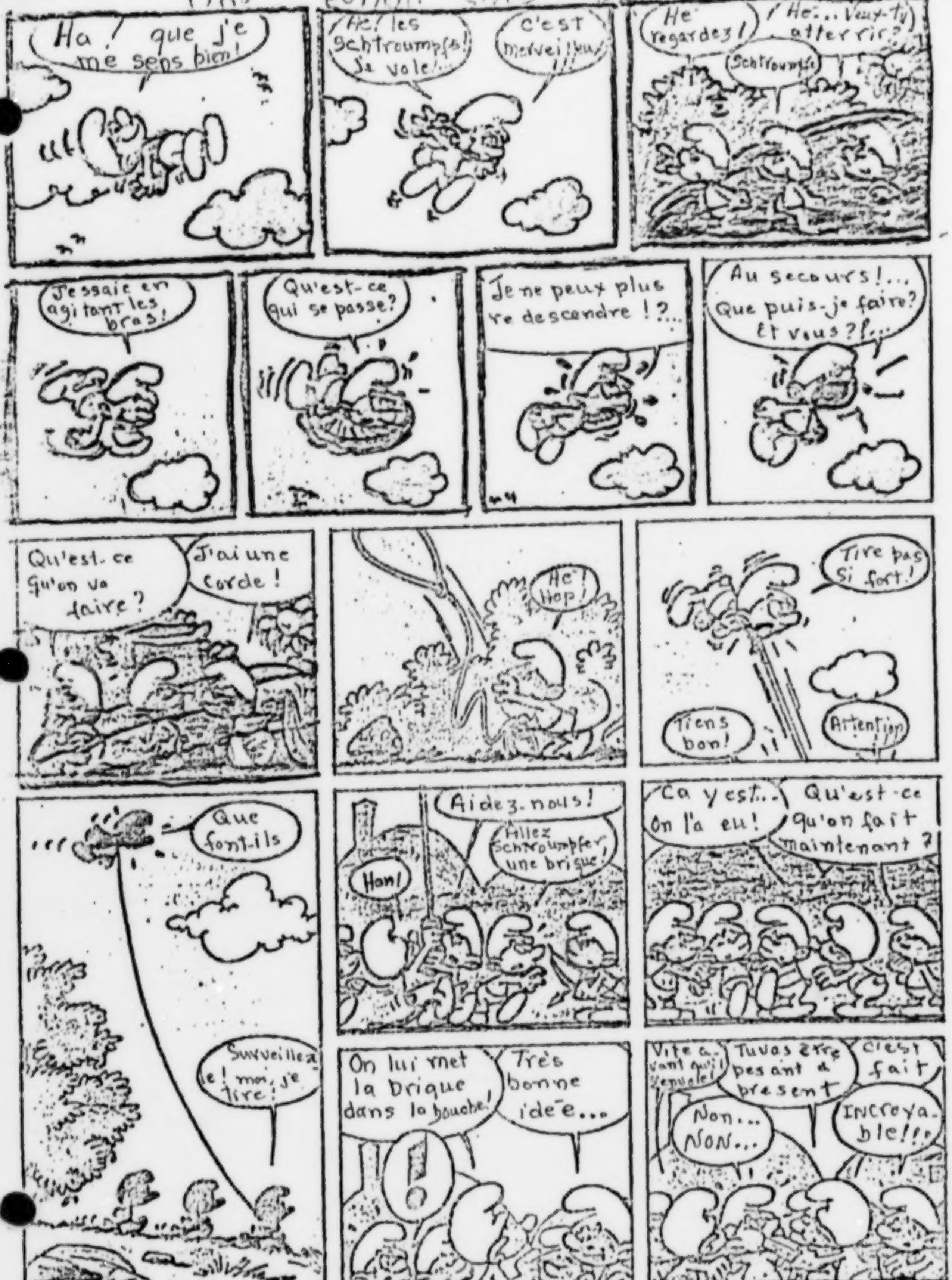


Martine Do...s

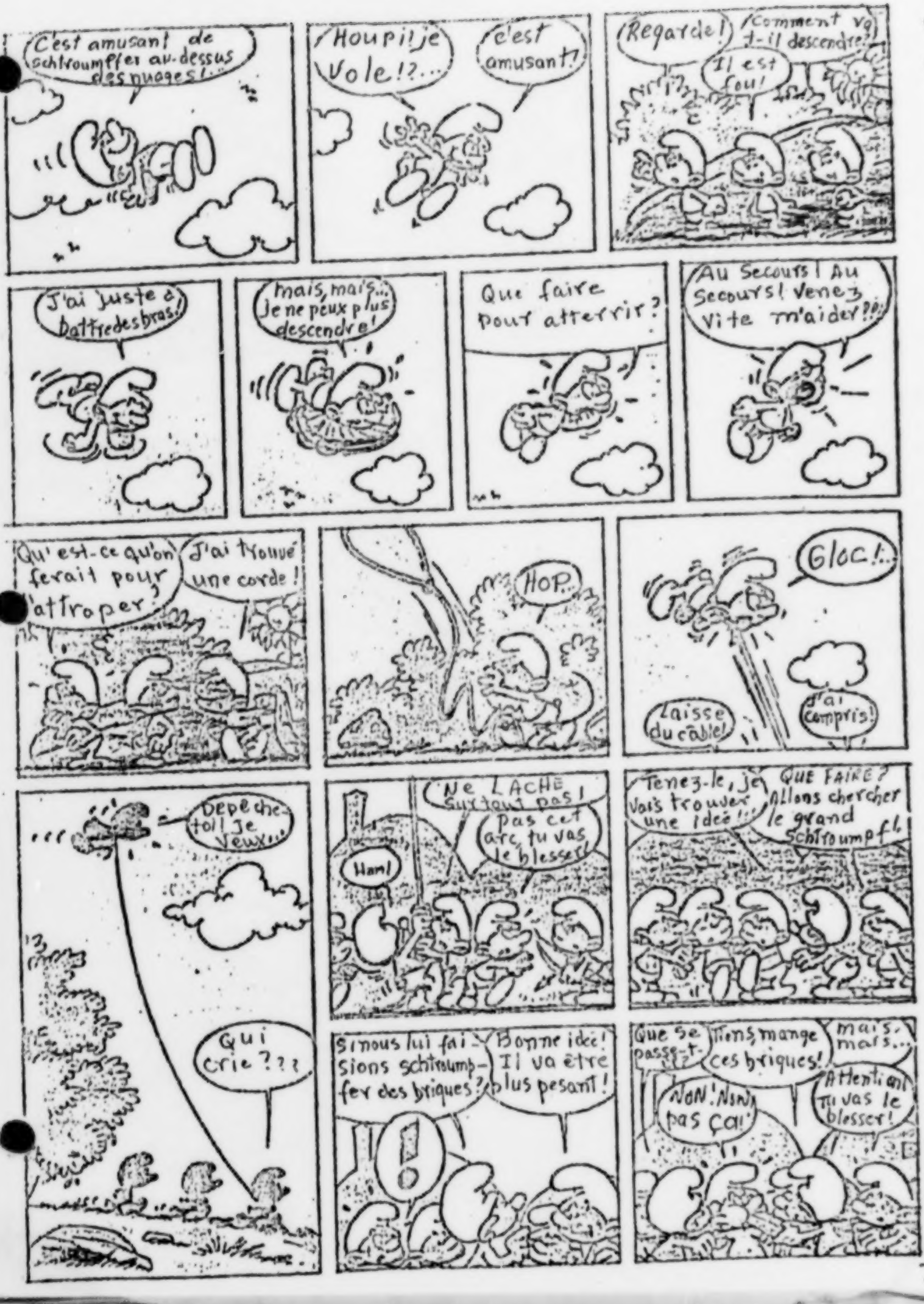


Christian Therrien

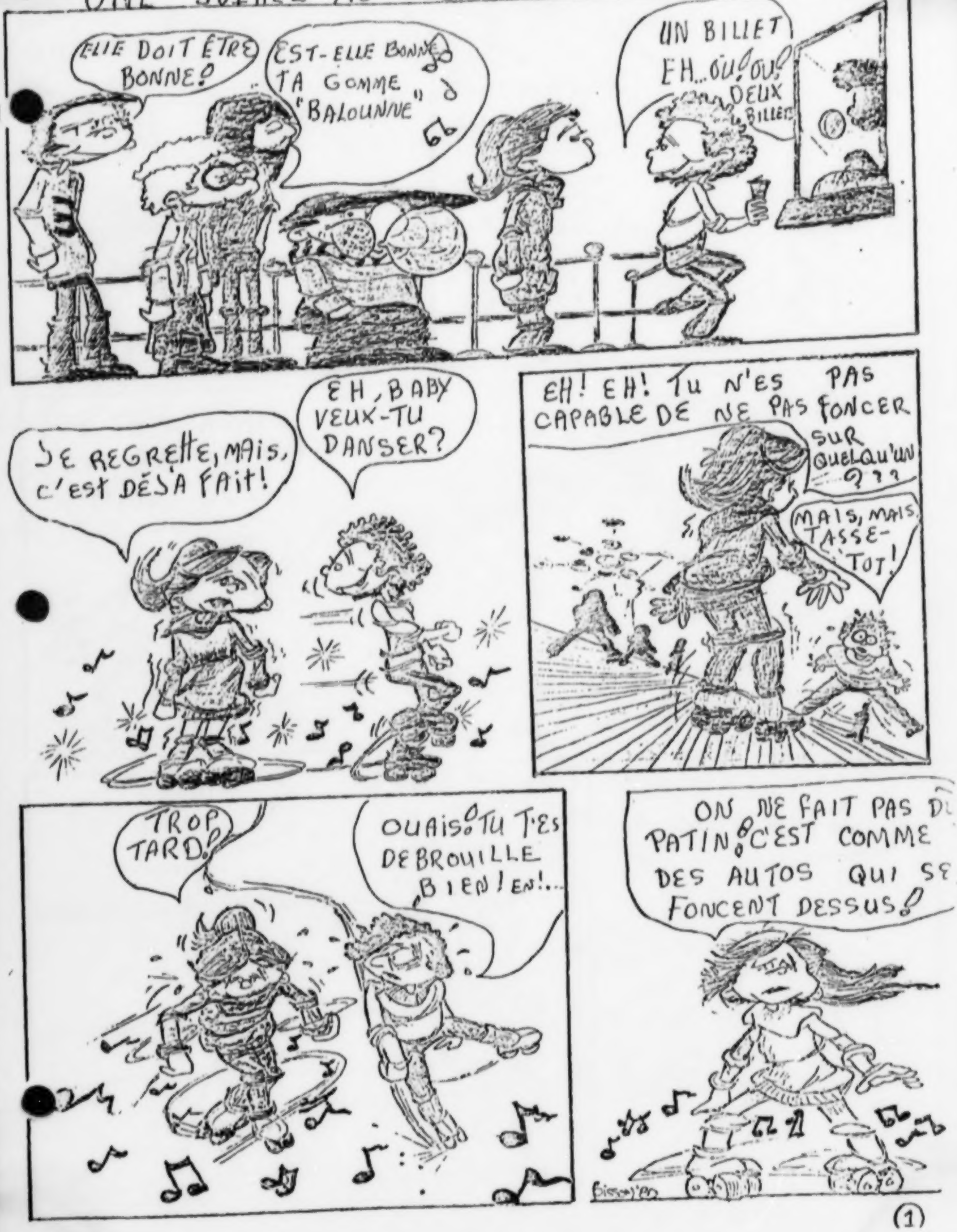
Une potion sans antidote



Louise Quintin


C'est amusant de schtroumpfer au-dessus des nuages!
Houpi! je vole!?...
c'est amusant!
Regarde!
Comment va-t-il descendre?
Il est fou!
J'ai juste à battre des bras!
mais, mais... je ne peux plus descendre!
Que faire pour atterrir?
Au secours! Au secours! Venez vite m'aider?!!
Qu'est-ce qu'on ferait pour l'attraper?
J'ai trouvé une corde!
HOP...
Gloc!..
Laisse du câble!
J'ai compris!
Dépêche-toi! Je veux...
Ne LACHE surtout pas!
Ham!
Pas cet arc, tu vas le blesser!
Tenez-le, je vais trouver une idée!
QUE FAIRE? Allons chercher le grand Schtroumpf!
Qui crie???
Si nous lui faisions schtroumpfer des briques?
Bonne idée! Il va être plus pesant!
Que se passe-t-
Tiens, mange ces briques!
mais, mais...
NON! NON! pas ça!
Attention! Tu vas le blesser!

UNE SOIRÉE AU DISCO ROULE.



Louise Quintin et Martine (2) Plan

Patins, patins rouler !

Sonia L. et France B.

Je vais rejoindre JEAÑ!
Fais attention n'oublie pas que tu es sur roulettes!
Cécile! Cécile!
Qu'est-ce qui se passe dans ma tête?!
Je ne suis pas habile, MOI!
Ouah! Je crois ça?!
Tu vois que jai le truc Hugo!
J'ai du talent! Sur roulettes... mais je ne veux point la décevoir!

944.
(80.)
OUI!
OUAIS!...
JE PENSE BIEN JOE!
CA VA ETRE CHOUETTE! HEIN?!
MAIS... QU'EST-CE QUE T'AS ALINE?
RIEN!...
RIEN!...
AIE! OTE-TOI DE LA!
JE VAIS ESSAYER!
EH! TOI, DIS DONC!...
QUOI? QU'EST-CE QU'IL YA?
HO LALA!

ON DIRAIT QUE J'AI ENTENDU MON NOM?
REGARDE! ALINE, JE VAIS FAIRE UN SAUT PERILLEUX
TU NE SERAS MEME PAS CAPABLE!?
POUAH! JE TE L'AVAIS DIT HEIN?
CE N'EST PAS DE MA... J'AI...
OH! ERIC, EXCUSE-MOI POUR TANTOT?!
CE N'EST RIEN ALINE! CE N'EST RIEN!
ELLE EST CHOUETTE CETTE ALINE, N'EST-CE PAS?

QUE LE MEILLEUR GAGNE !

947.
(83.)

STEPANE OÙ ES-TU?
JAMAIS JE VAIS ME LAISSER ABATTRE PAR UNE FILLE!
?
c'est vrai elle aussi... aussi bonne que moi!
D'ACCORD! J'ACCEPTE QUE TU SOIS DE MA FORCE! FAISONS LA PAIX!...
LA PAIX CHER AMI!
JE SUIS QUAND MEME MEILLEUR!
Caro et Julie

CREER!...
QUOI ??!...

Communication écrite — Clientèle: 10 ans

Objectifs	Activités	Objectivation
Habiliter l'enfant à créer une Bande dessinée en se souciant de la complémentarité du texte et de l'image.	<u>Amorce:</u>	
	- Créer le climat propice à l'expression	Savoir faire le calme
	- Echanger avec les enfants sur les sujets (le référent) possibles et sur ce que peut attendre un lecteur	Brainstorming sur ce que l'on sait et ce qui nous intéresse
	- Organiser les équipes de travail	Etablir les conditions de lisibilité d'une Bande dessinée
		Echanger sur le "comment" et le "pourquoi" réaliser un travail en équipe
	<u>Réalisation de l'activité 1</u>	
	- Se mettre d'accord sur le sujet à traiter	Echanger
	- Composition du scénario	Partager ses idées
	- Présentation à toute la classe	Recevoir le feed-back des récepteurs immédiats
	- Ajustement du texte et des éléments visuels	Tenir compte des remarques des récepteurs
	<u>Activité 2</u>	
	- Composition de la planche	Faire appel à nos observations
	- Esquisse des cadres, des ballons, du décor	Recevoir les réactions des camarades immédiats
	- Communication de ce qui est réalisé	
	- Réalisation du rendu graphique au plomb	Procéder par essais-erreurs avant de réaliser le fini du texte et de l'image
	- Encrage	Tracer en noir le texte et l'image (en couleur si désiré)
	- Communication de sa Bande dessinée à un lecteur	Feed-back du lecteur

Activité: 1 création 1 v. 80

	ENSEIGNANT — Rôle	ENSEIGNANT — Commentaires	ENFANT — Rôle	ENFANT — Commentaires
Organisation →	Créer le climat propice à l'expression personnelle. Echanger avec les élèves sur les sujets à traiter les conditions d'une création pour un lecteur.	Les élèves sont très attentifs - participent beaucoup à l'échange. Un flot d'idées jaillit de ces têtes.	- Choisir un équipier. - Se mettre d'accord sur le "comment" réaliser leur B.D. - Première étape choisie: réalisation du texte.	C'est plaisant, amusant, enrichissant parce qu'on apprend à composer, à dessiner, à faire le lien entre l'image et le texte.
Réalisation → Vérifier la version finale. Donner un feed-back constructeur. Inciter à communiquer la bande dessinée créée.	Coup d'oeil sur les scénarios. Objectivation avec les scénaristes. Intervenir pour inciter sur: a) la clarté de la calligraphie b) la correction des maldonnes orthographiques - Encrage - coloriage - Ajustement des paroles selon: a) leurs découvertes en lecture b) la relation avec l'image c) les lecteurs immédiats - Décider d'acheminer sa bande dessinée à un ou plusieurs lecteur(s)	Plusieurs élèves tracent leurs ballons plus ou moins en fonction du texte. Difficultés s'ensuivent au niveau de la lisibilité. Les élèves demandent du temps pour réaliser leur bande, crient de joie lorsque nous leur donnons notre accord. Problème: un élève se dit mauvais dessinateur et désire simplement écrire. Solution: cet élève peut s'exprimer selon la forme qui lui plaît. Il a composé un dialogue: "J'irai sur la lune" puis a demandé une transcriptrice pour une meilleure lisibilité et il a réalisé la page frontispice de son récit.	- Composition à deux d'un dialogue. - Détermination du visuel. - Présentation au groupe. - Organisation des planches (découpage, montage). - Esquisse des cadres, des ballons disposés dans les cases, personnages.	Nous aimons nous documenter pour bien informer nos lecteurs. C'est le "fun" d'inventer une histoire personnelle et de la mettre en bande dessinée. Outils utilisés: Document sur l'expression des personnages. Essais-erreurs-pratique du dessin Se documenter dans: - catalogues - revues - livres-objets nécessaires au dessin

OBJECTIVATION D'UNE CREATION

	oui	non
1- As - tu pensé à inventer un titre?	___	___
2- Le texte des ballons est-il parlé ou pensé?	___	___
3- La forme du ballon se marie-t-elle bien avec le texte?	___	___
4- Les récitatifs sont-ils bien choisis?	___	___
5- Le texte complète-t-il l'image?	___	___
6- Y a-t-il des éléments répétés dans le texte et l'image?	___	___
7- As-tu respecté l'espace entre les vignettes?	___	___
8- Y a-t-il un lien logique entre les vignettes?	___	___
9- Peux-tu ajouter des informations dans l'image et/ou le texte?	___	___
10- Les onomatopées sont-elles appropriées?	___	___
11- As-tu indiqué toute la ponctuation que tu désirais?	___	___
12- Certains mots devraient-ils être noircis ou grossis?	___	___
13- As-tu fait attention à la forme des appendices?	___	___
14- Les ballons sont-ils facilement lisibles?	___	___
15- Le dessin est-il clair, facile à comprendre?	___	___
16- Y a-t-il du suspense dans chaque vignette?	___	___
17- As-tu placé le décor exact?	___	___
18- Penses-tu que le lecteur sera intéressé à lire ton histoire?	___	___
19- Y a-t-il beaucoup d'éléments comiques dans ton histoire?	___	___
20- As-tu bien choisi les couleurs?	___	___
21- Ton histoire est-elle complète?	___	___

Utilisation de la grille d'objectivation d'une création

Cet instrument est conçu pour l'enfant qui veut s'en servir lorsqu'il réalise une Bande dessinée personnelle. Elle s'avère une aide utile à un jeune auteur qui a, au point de départ, une intention de communication.

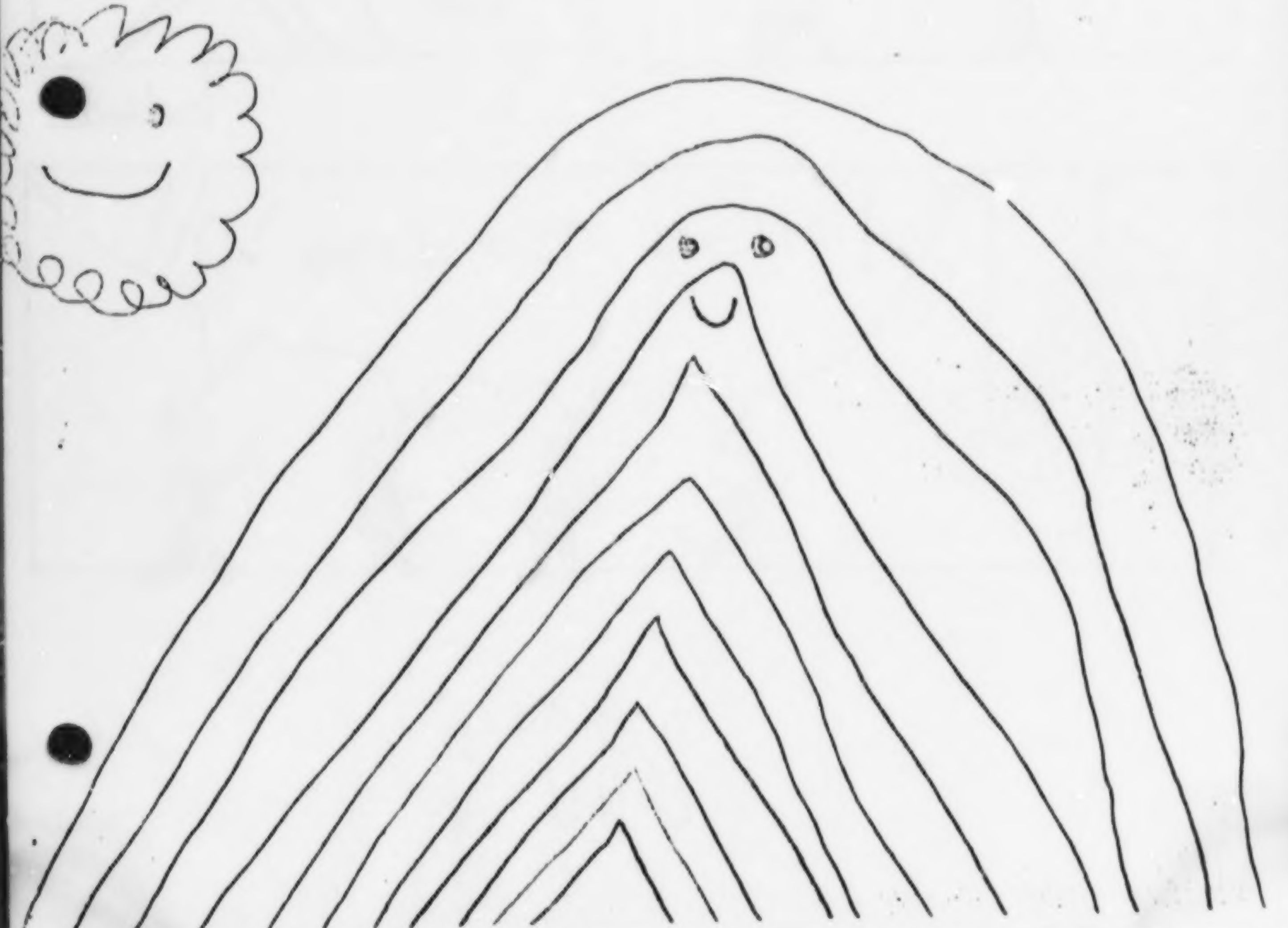
Etant donné que le message véhiculé par la B.D. exige des connaissances portant sur le texte et l'image, le débutant peut oublier certains éléments importants dans la production du type de discours choisi.

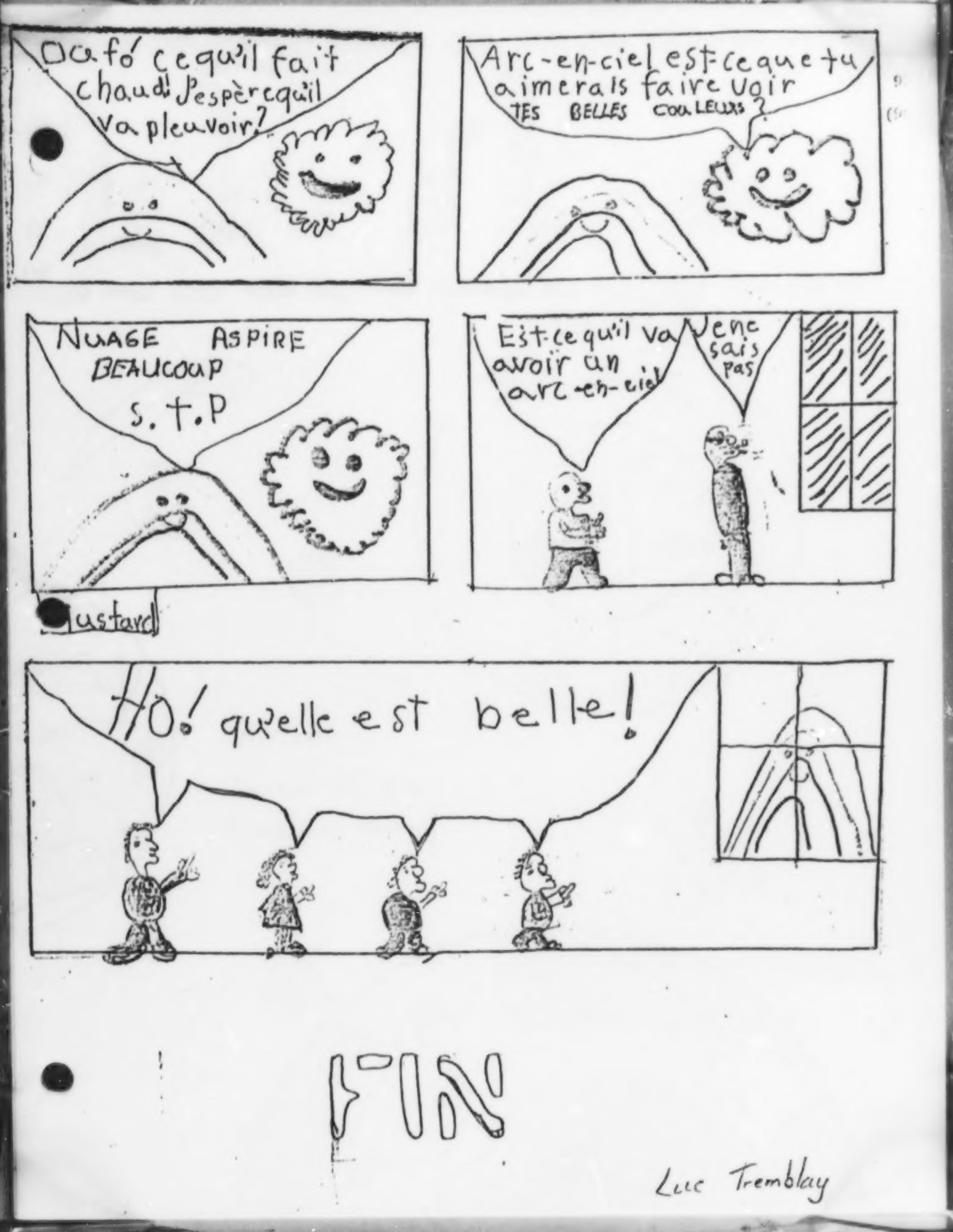
Les éléments retenus dans la grille ont d'abord été perçus et analysés en classe. Ensuite, l'enseignant peut initier le jeune à l'utiliser lors d'une création en collectif avant de suggérer son emploi dans la réalisation d'une oeuvre personnelle.

Lina Thériault

953.
(89.)

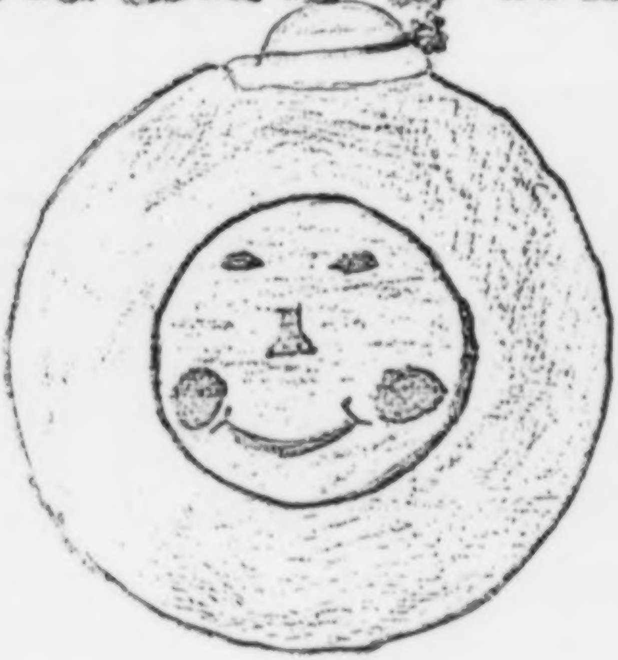
LE NUAGE
ET
L'ARC-EN-CIEL




Oufó cequ'il fait chaud! J'espèrequ'il va pleuvoir?
Arc-en-ciel est-ceque tu aimerais faire voir TES BELLES COULEURS?
NUAGE ASPIRE BEAUCOUP S.T.P
Est-cequ'il va avoir un arc-en-ciel
Jene sais pas
ustard
HO! qu'elle est belle!
FIN
Luc Tremblay

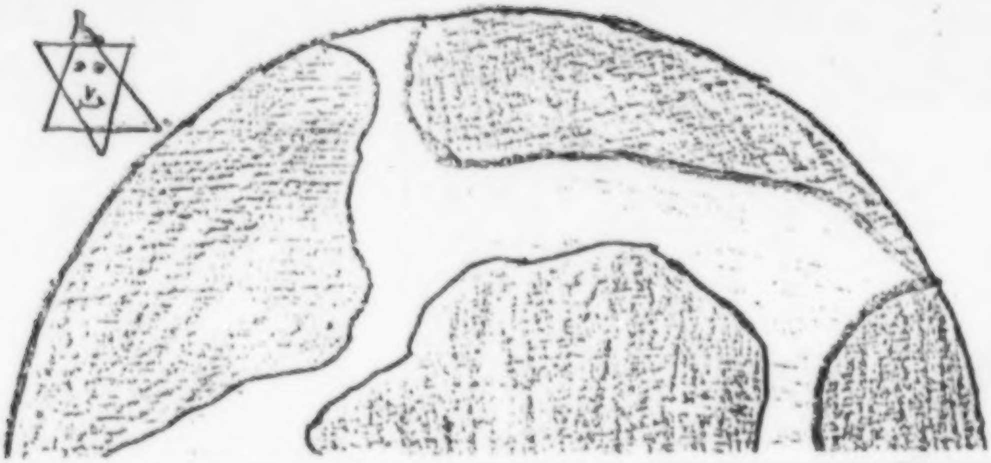
EDITION, CARLOU.

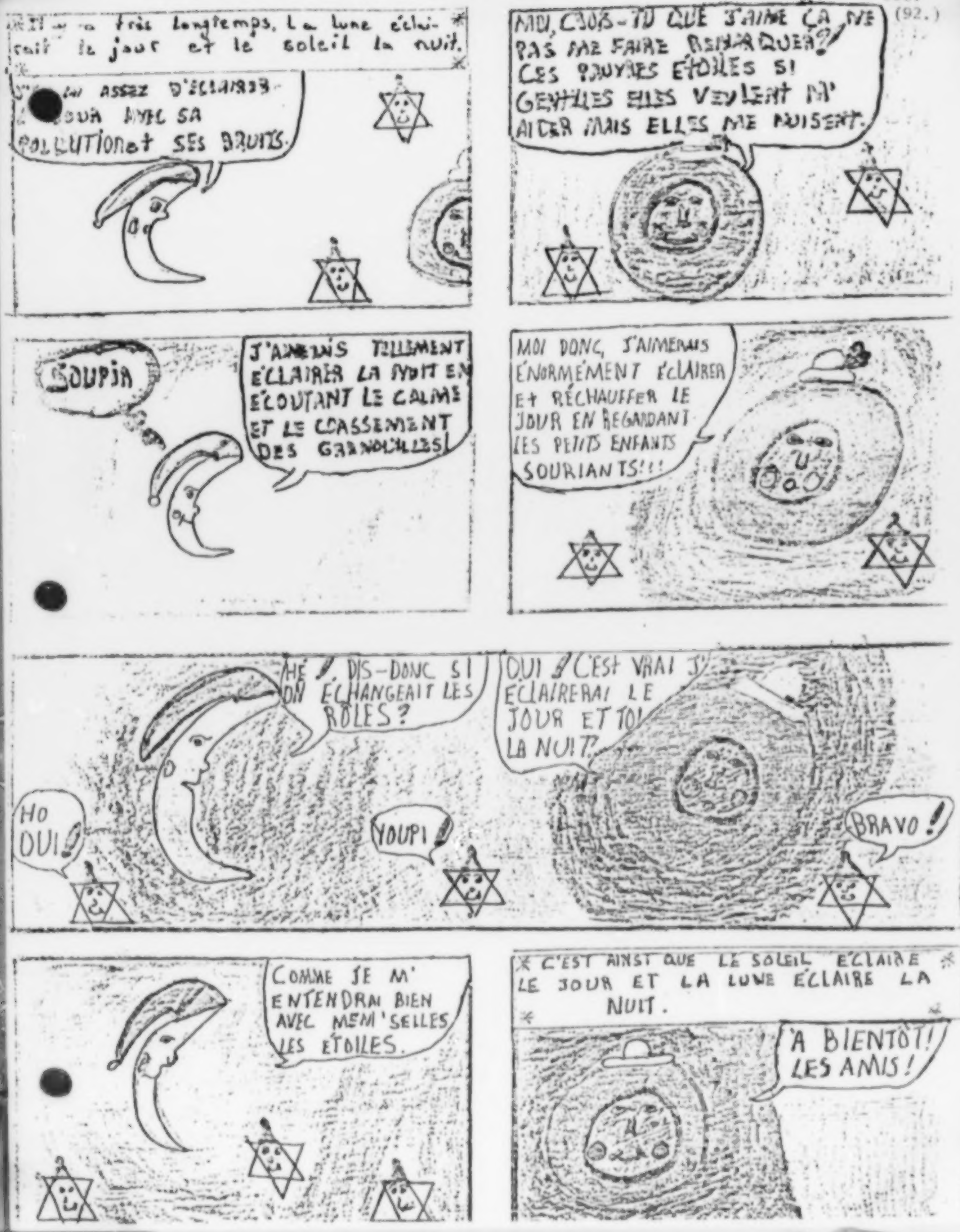
La Lune et le Soleil



Auteurs:

Louise Quintin,
Caroline Guay.




Il y a très longtemps, la lune éclairait le jour et le soleil la nuit.
ASSEZ D'ÉCLAIRER ... AVEC SA POLLUTION et SES BRUITS.
MOI, CROIS-TU QUE J'AIME ÇA NE PAS ME FAIRE REMARQUER?! CES PAUVRES ÉTOILES SI GENTILLES ELLES VEULENT M'AIDER MAIS ELLES ME NUISENT.
SOUPIR
J'AIMERAIS TELLEMENT ÉCLAIRER LA NUIT EN ÉCOUTANT LE CALME ET LE COASSEMENT DES GRENOUILLES!
MOI DONC, J'AIMERAIS ÉNORMÉMENT ÉCLAIRER ET RÉCHAUFFER LE JOUR EN REGARDANT LES PETITS ENFANTS SOURIANTS!!!
HÉ! DIS-DONC SI ON ÉCHANGEAIT LES RÔLES?
OUI! C'EST VRAI J'ÉCLAIRERAI LE JOUR ET TOI LA NUIT!
HO OUI!
YOUPI!
BRAVO!
COMME JE M'ENTENDRAI BIEN AVEC MEM'SELLES LES ÉTOILES.
C'EST AINSI QUE LE SOLEIL ÉCLAIRE LE JOUR ET LA LUNE ÉCLAIRE LA NUIT.
À BIENTÔT! LES AMIS!

957.
(93.)

DES HISTOIRES POUR

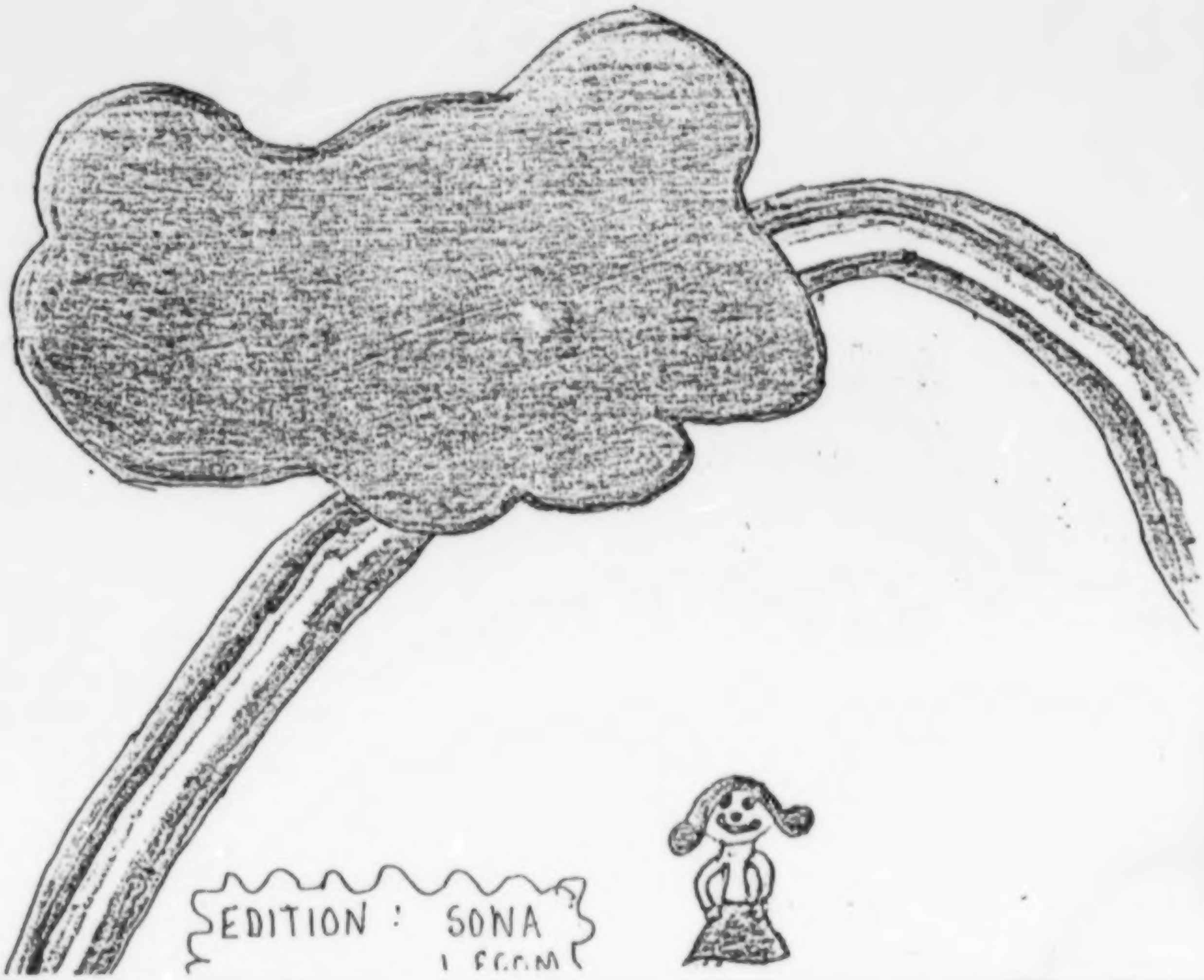
LES GRANDS et PETITS.

EDITION SONA

LE NUAGE ET L'ARC-EN-CIEL

AUTEUR:
SONIA LECOMPTE

958.
(94.)



EDITION : SONA
LECOM

Auteur:
Sonia

LE SCHTROUMPF

960.
(96.)

ET

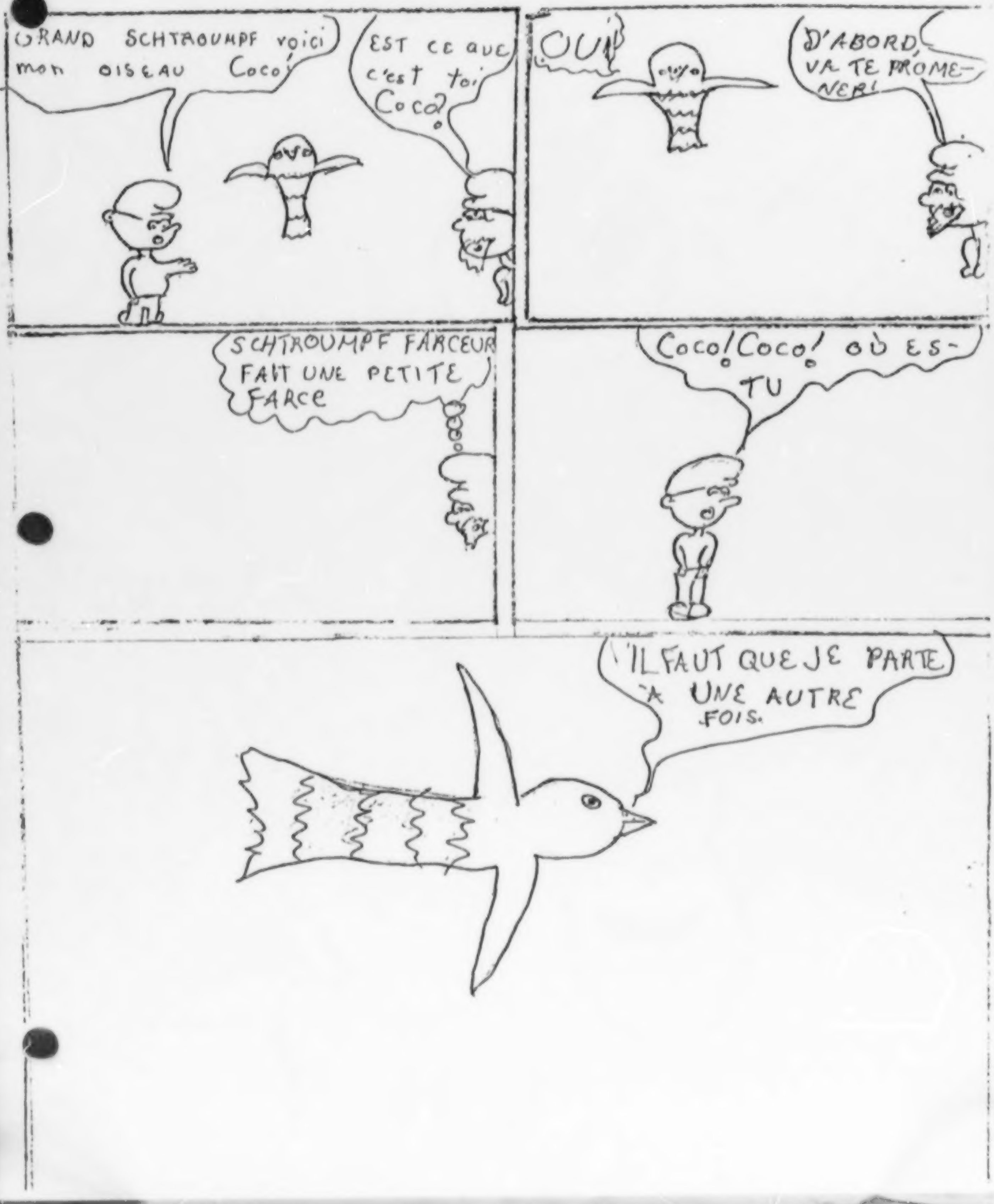
EDITION :
SONIA LEC

L'OISEAU

AUTEUR: Lecompte

Sonia

C'EST UN PETIT OISEAU YA DE LA PLUME YA DE LA PLUME...
C'EST UN PETIT OISEAU YA DE LA PLUME PAR-DESSUS LE DOS
BONJOUR COMMENT T'APPELLES-TU?
JE SUIS LE SCHTROUMPF FARCEUR ET TOI?
COCO! ALLONS NOUS PROMENER TU VEUX BIEN?
SI! VIENS ON VA ALLER VOIR LE GRAND SCHTROUMPF!
OUI! JE NE CONNAIS PAS LE GRAND SCHTROUMPF!!!

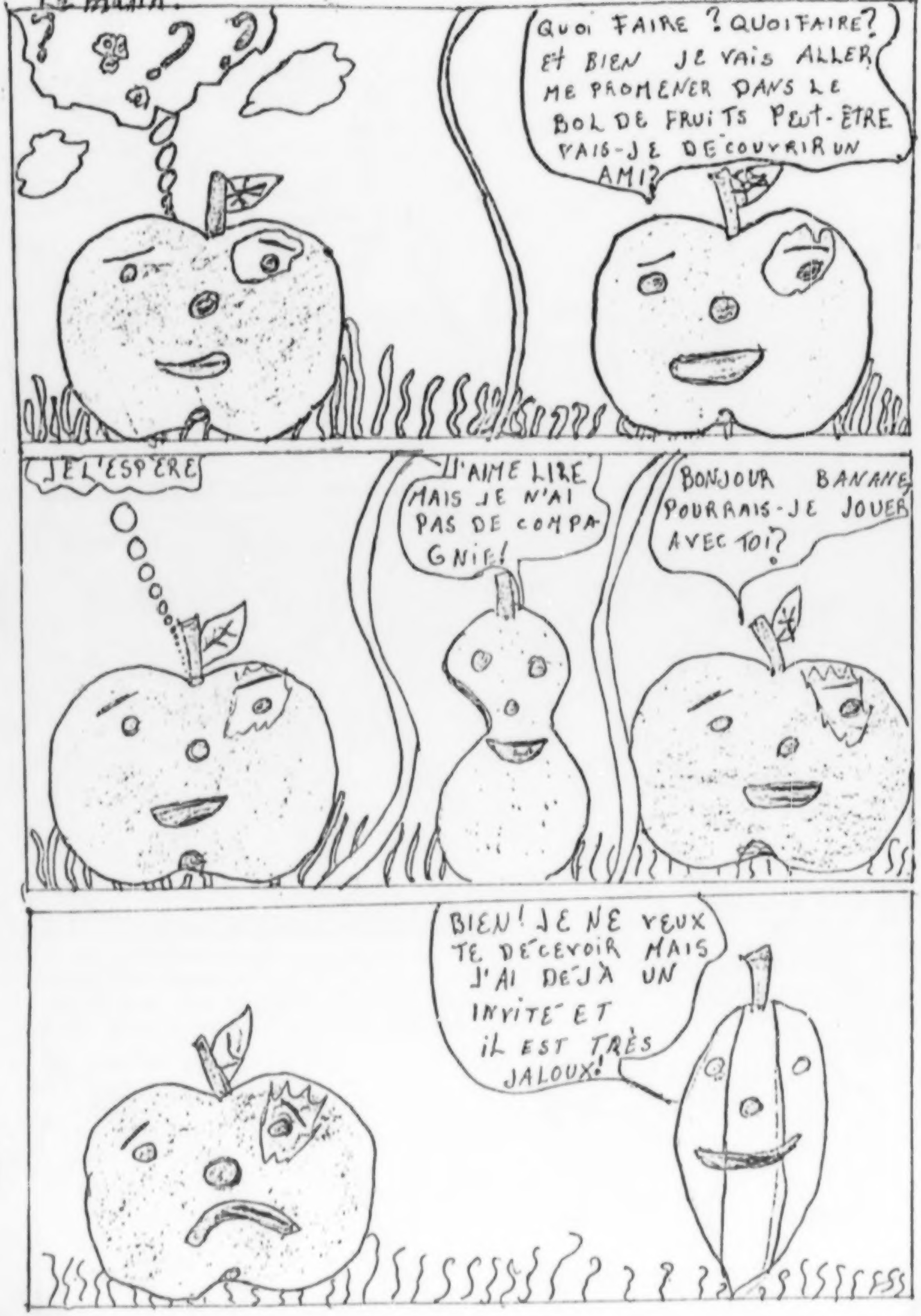

GRAND SCHTROUMPF voici mon OISEAU Coco!
EST CE QUE c'est toi Coco?
OUI
D'ABORD, VA TE PROMENER!
SCHTROUMPF FARCEUR FAIT UNE PETITE FARCE
Coco! Coco! OÙ ES-TU
IL FAUT QUE JE PARTE A UNE AUTRE FOIS.

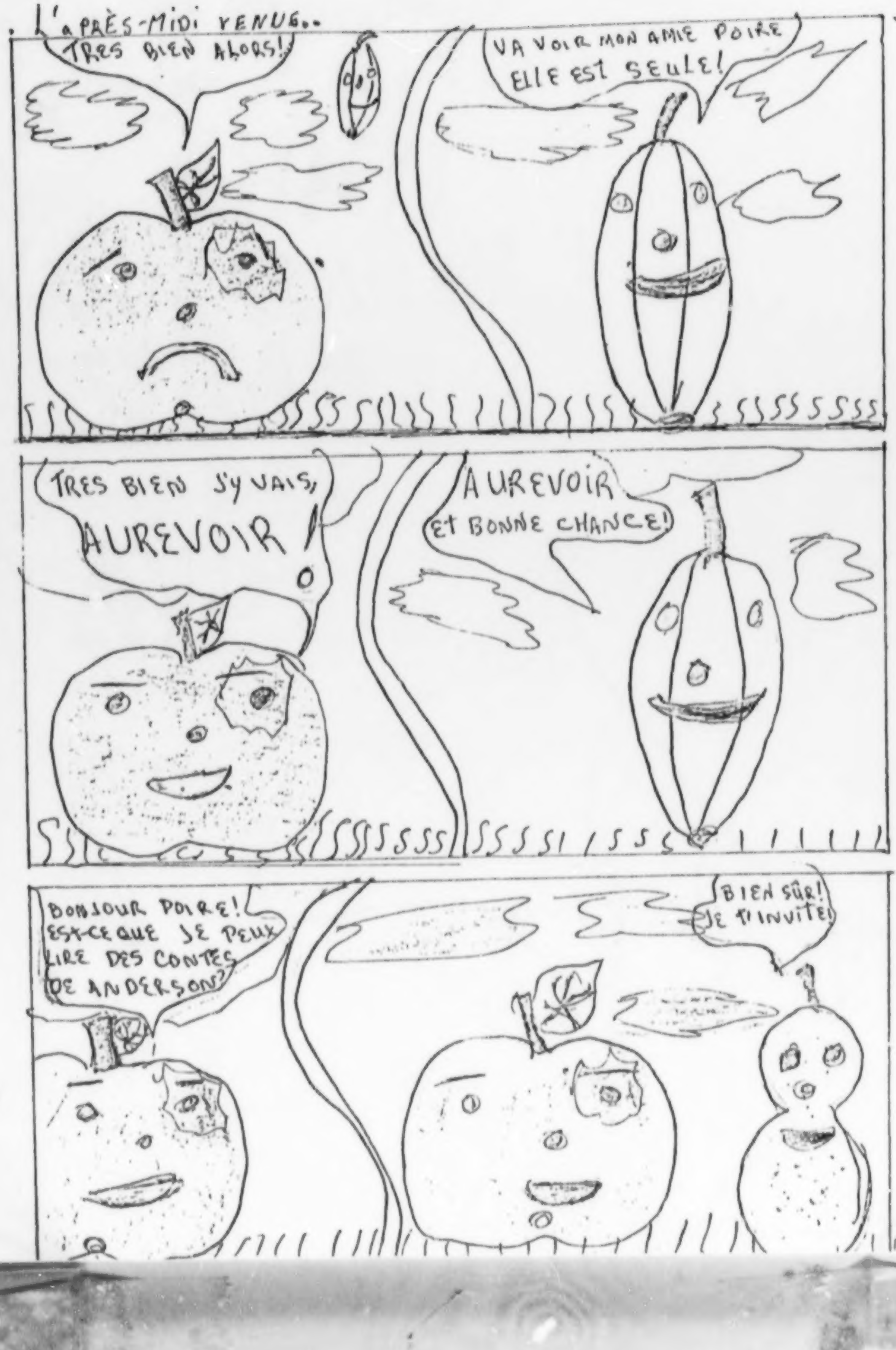
LA POMME ET SA

NOUVELLE AMIE

POIRE

Le Matin.


QUOI FAIRE ? QUOIFAIRE? ET BIEN JE VAIS ALLER ME PROMENER DANS LE BOL DE FRUITS PEUT-ÊTRE VAIS-JE DÉCOUVRIR UN AMI?
JE L'ESPÈRE
J'AIME LIRE MAIS JE N'AI PAS DE COMPAGNIE!
BONJOUR BANANE, POURRAIS-JE JOUER AVEC TOI?
BIEN! JE NE VEUX TE DÉCEVOIR MAIS J'AI DÉJÀ UN INVITÉ ET IL EST TRÈS JALOUX!


L'APRÈS-MIDI VENUE..
TRES BIEN ALORS!
VA VOIR MON AMIE POIRE
ELLE EST SEULE!
TRES BIEN J'Y VAIS,
AUREVOIR!
AUREVOIR
ET BONNE CHANCE!
BONJOUR POIRE!
EST-CE QUE JE PEUX
LIRE DES CONTES
DE ANDERSON?
BIEN SÛR!
JE T'INVITE!

966.
(102.)

LES ÉDITIONS JEUNESSES PRÉSENTE

LE PETIT CHIEN QUI VOULAIT SE FAIRE DES AMIS

PAR René Paradis

BONJOUR LES AMIS! JE M'APPEL LE JOE. JE SUIS TRISTE PARCE QUE JE N'AI PAS D'AMIS!
OH! OH! OH! JE VAIS LUI DEMANDER SI ELLE VEUT ÊTRE MON AMIE.
MADAME, MAIS MADAME, EST-CE QUE VOUS VOULEZ ÊTRE MON AMIE?
PFFF!
JE NE SUIS PAS CHANCEUX
AÏE!.... PETITE PETITE, EST-CE QUE TU VEUX ÊTRE MON AMIE?
NON! VA DEMANDER À UN AUTRE!
VOUS SAVEZ LA VIE C'EST TRISTE QUAND ON N'A PAS D'AMIS!
CE QUI ME RESTE À FAIRE C'EST DE ME TUER. SNIF!
PAUVRE PETIT CHIEN!
NE ME RESTE QU'À SAUTER EN BAS...
NON! NE SAUTE PAS!
POURQUOI?
PARCE QUE MOI NON PLUS JE N'AI PAS D'AMIS!...
ET 2 MOIS PLUS TARD...
ET ILS VÉCURENT HEUREU
JUSQU'À 14 ANS
FIN

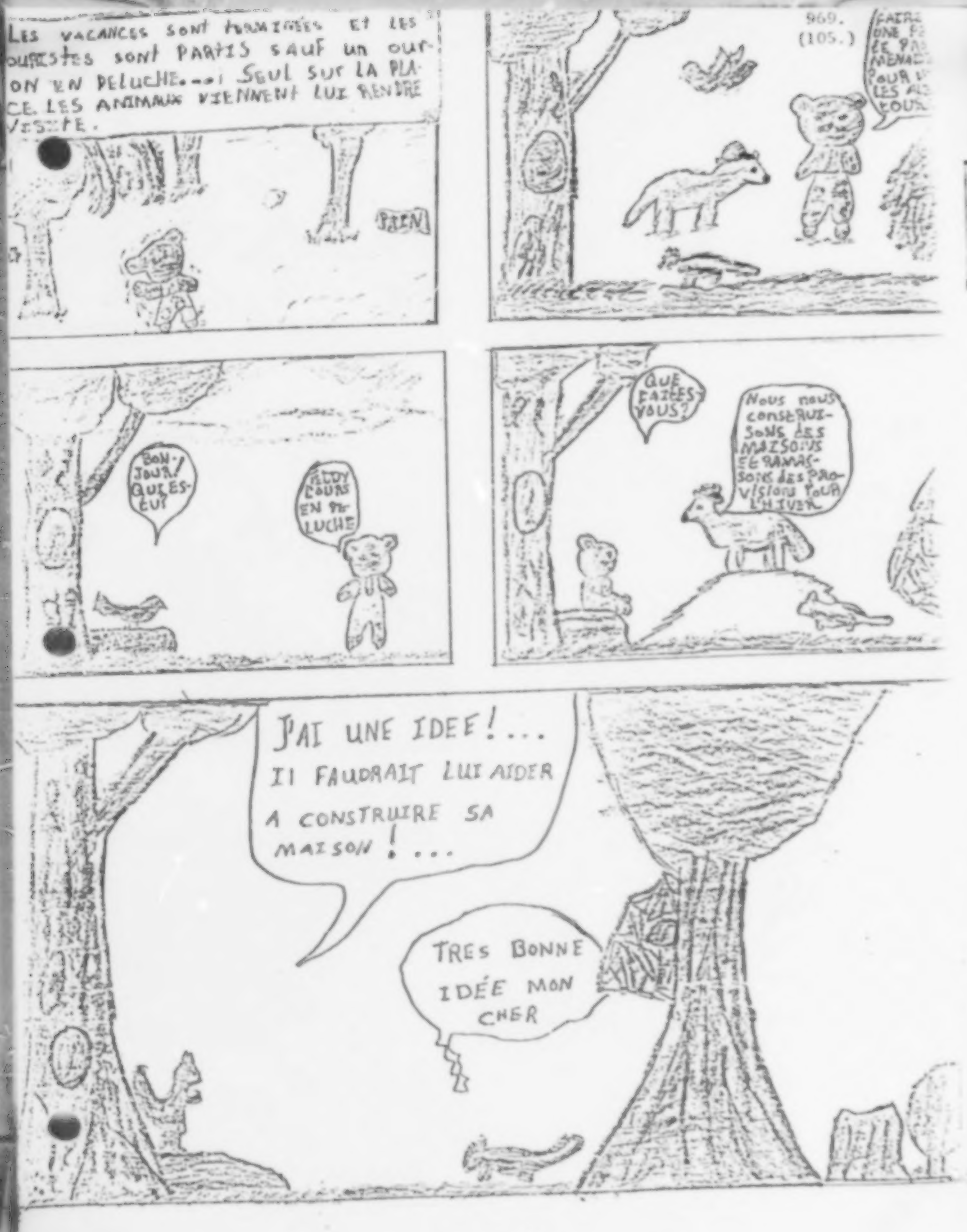
Quintin.
5e année.

968.

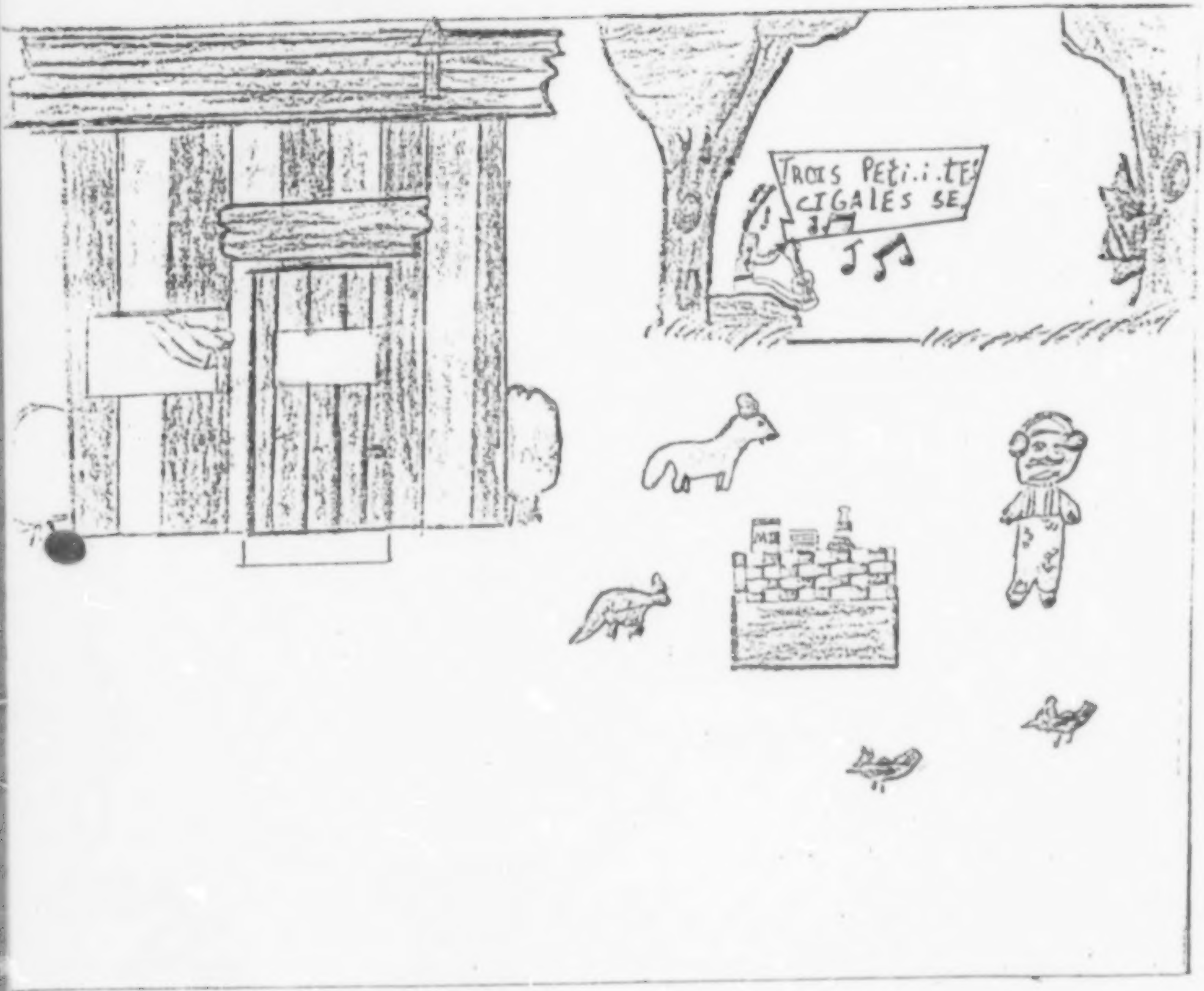
(104.)

Teddy l'ours en Peluche.

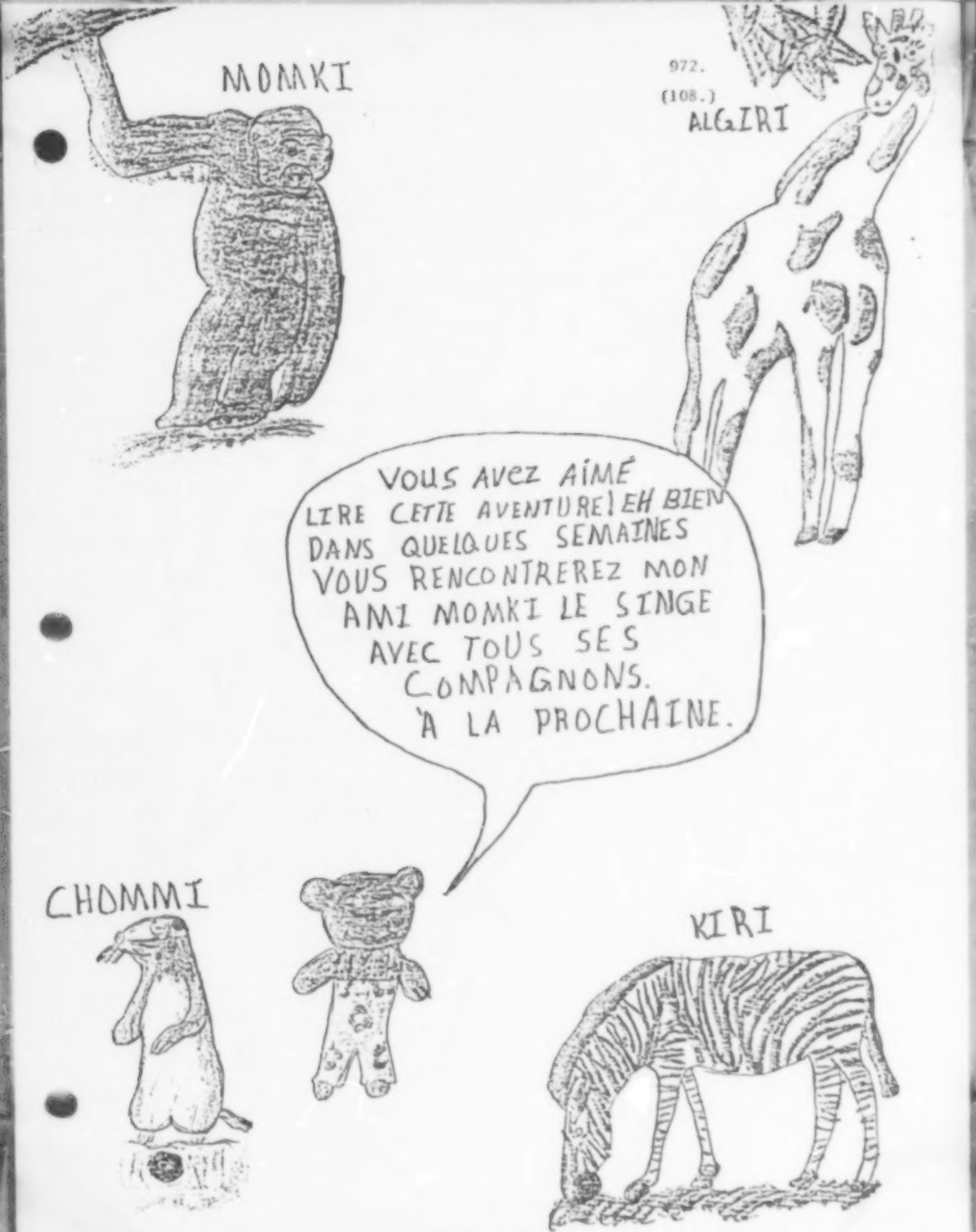
La maison de Teddy.


LES VACANCES SONT TERMINÉES ET LES TOURISTES SONT PARTIS SAUF UN OURSON EN PELUCHE... SEUL SUR LA PLACE. LES ANIMAUX VIENNENT LUI RENDRE VISITE.
PAIN
BONJOUR! QUI ES-TU?
TEDDY OURS EN PELUCHE
QUE FAITES-VOUS?
NOUS NOUS CONSTRUISONS DES MAISONS ET RAMASSONS DES PROVISIONS POUR L'HIVER
J'AI UNE IDEE!... IL FAUDRAIT LUI AIDER A CONSTRUIRE SA MAISON!...
TRES BONNE IDÉE MON CHER

JE PLANTERAI LES CLOUS ET FERAI LES TROUS.
MOI J'IRAI CHERCHER DE LA PAILLE POUR LE LIT.
ET MOI JE SCIE LES PLANCHE DE BOIS
MOI JE FERAI UN TROU DANS LA TERRE POUR FAIRE UN SOUS-SOL.
ET MOI JE DI..RI. GERAI LA CONSTRUCTION.
QUELQUES HEURES PLUS TARD..
BON. C'EST FINI, COMME ÇA TU SERAS À L'ABRI DU VENT, DE LA PLUIE ET DE LA NEIGE.
Que DIRIEZ-VOUS D'U PETITE FE
JE FERAI DE LA MUSIQUE. VOUS SAVEZ J'AI UNE VOIX VRAIMENT FORMIDABLE. JAMAIS JE TAPPE SUR LES NERFS DE QUELQU'UN.
HUM...HUM
Je ne suis PAS SÛR DE ÇA MOI.!



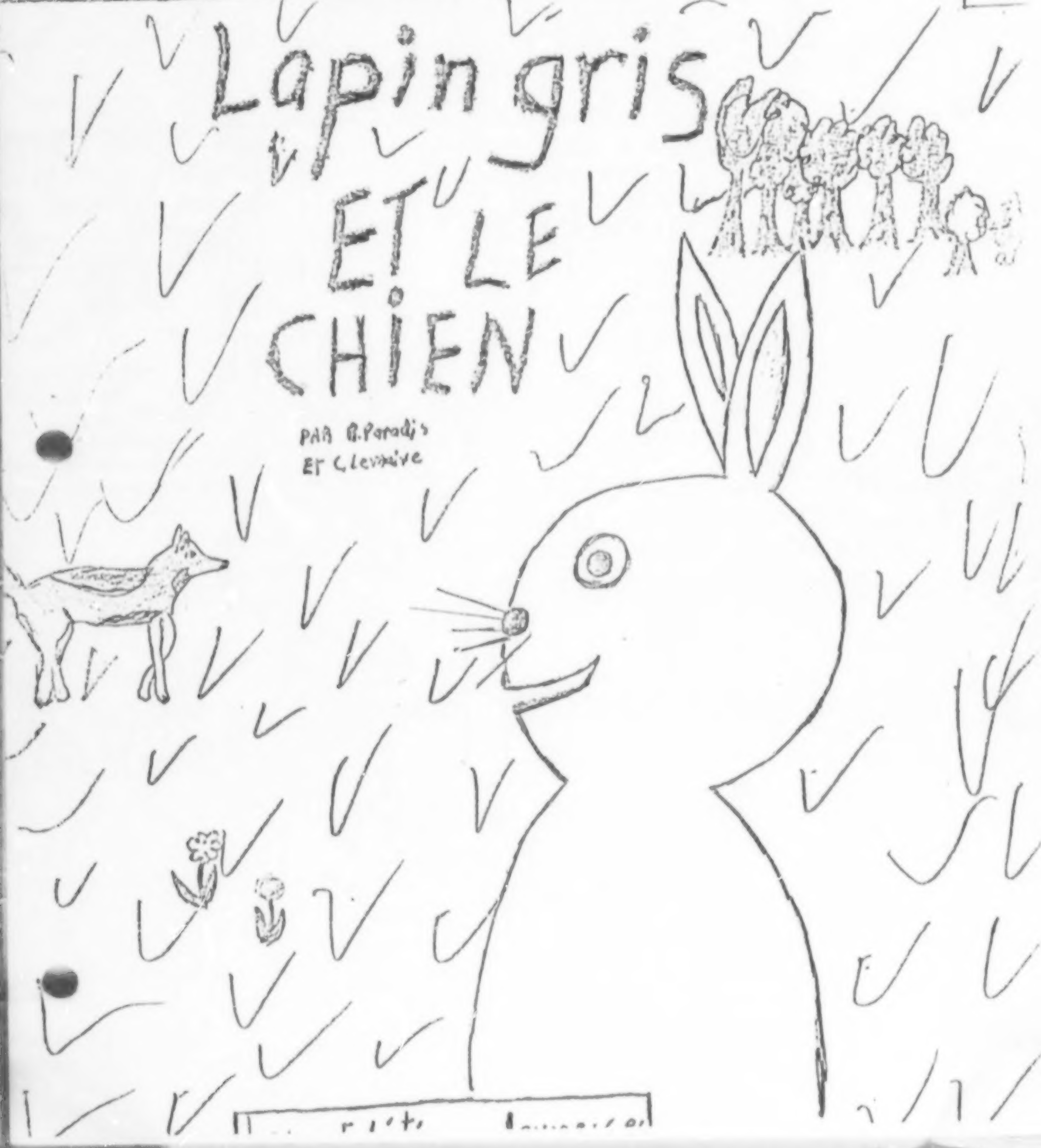
FIN.

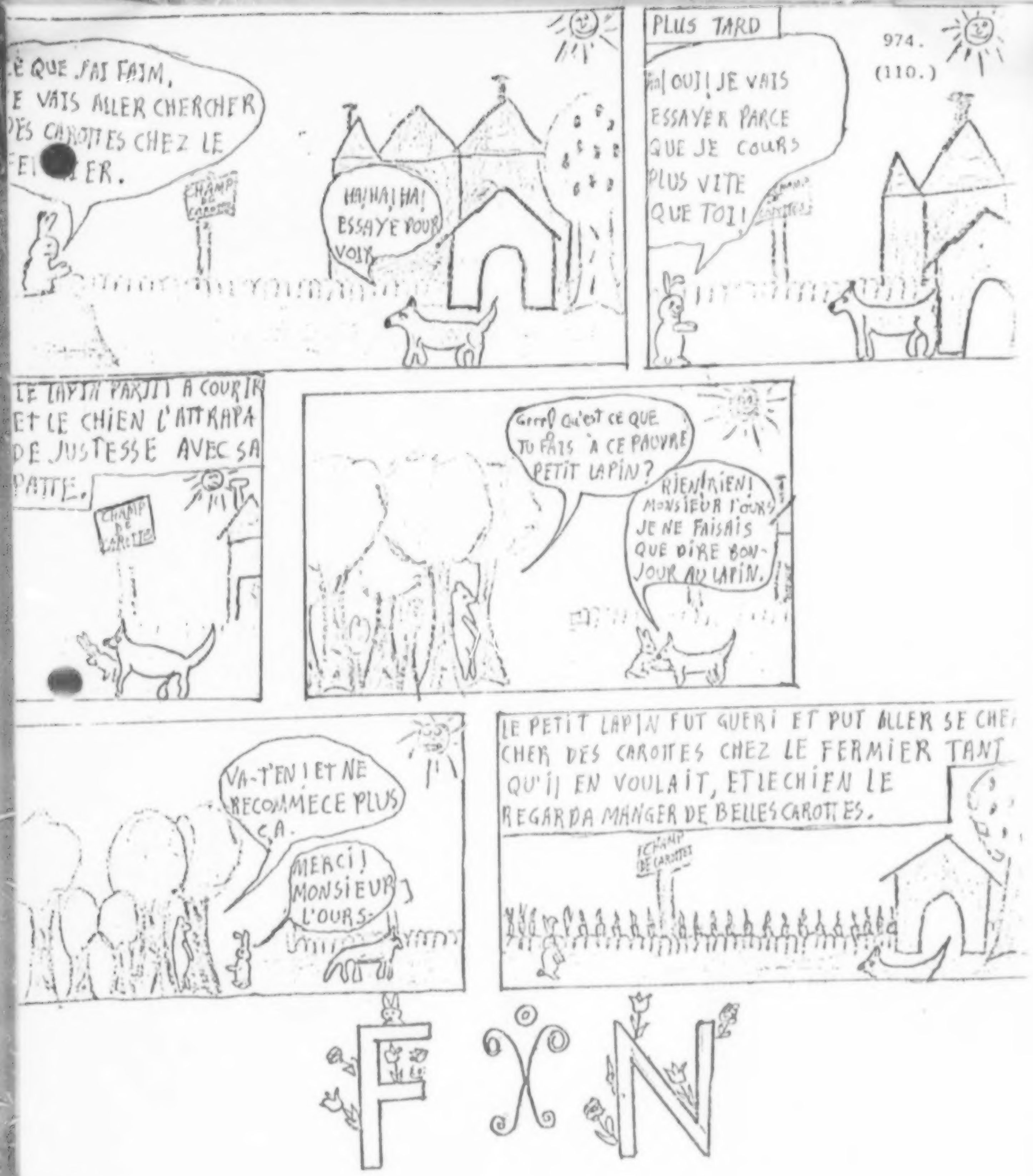

MOMKI
ALGIRI
VOUS AVEZ AIMÉ LIRE CETTE AVENTURE! EH BIEN DANS QUELQUES SEMAINES VOUS RENCONTREREZ MON AMI MOMKI LE SINGE AVEC TOUS SES COMPAGNONS. À LA PROCHAINE.
CHOMMI
KIRI

Une aventure du petit lapin gris

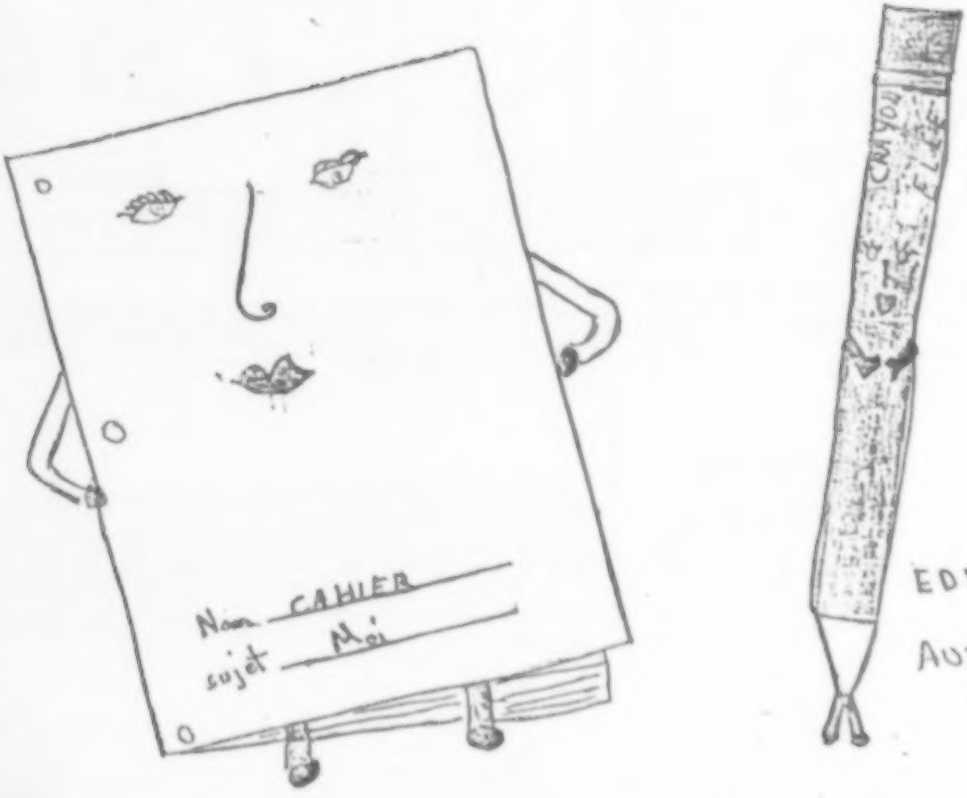
Lapin gris et le chien

PAR B. Paradis
ET C. Lemaire



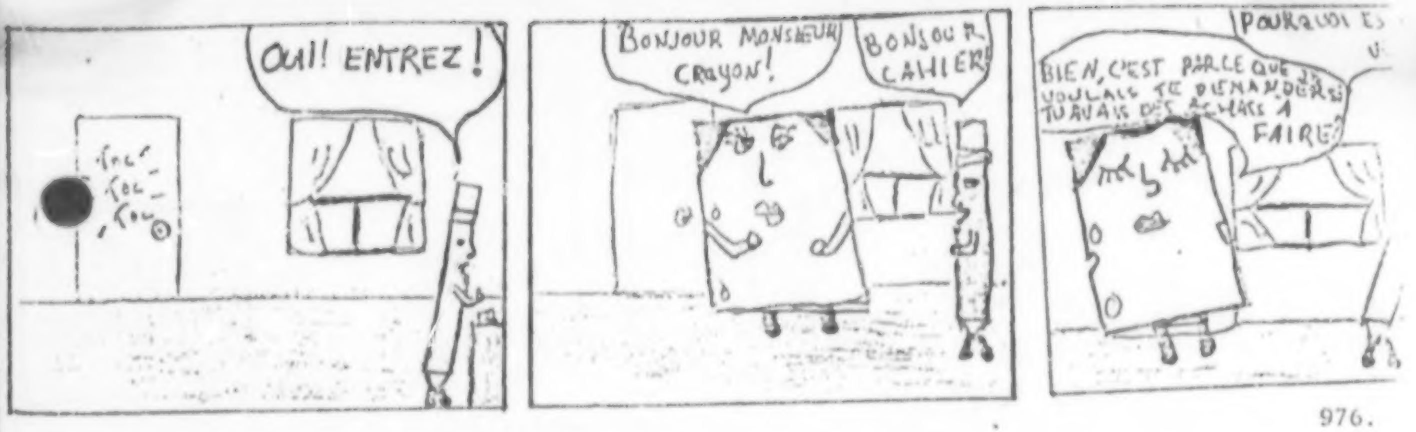

CE QUE J'AI FAIM,
JE VAIS ALLER CHERCHER DES CAROTTES CHEZ LE FE IER.
CHAMP DE CAROTTES
HA! HA! HA! ESSAYE POUR VOIR.
PLUS TARD
HA! OUI! JE VAIS ESSAYER PARCE QUE JE COURS PLUS VITE QUE TOI!
LE LAPIN PARTIT A COURIR ET LE CHIEN L'ATTRAPA DE JUSTESSE AVEC SA PATTE.
CHAMP DE CAROTTES
Grrr! Qu'est ce que tu fais à ce pauvre petit lapin?
RIEN! RIEN! MONSIEUR L'OURS JE NE FAISAIS QUE DIRE BONJOUR AU LAPIN.
VA-T'EN! ET NE RECOMMECE PLUS ÇA.
MERCI! MONSIEUR L'OURS.
LE PETIT LAPIN FUT GUERI ET PUT ALLER SE CHERCHER DES CAROTTES CHEZ LE FERMIER TANT QU'IL EN VOULAIT, ET LE CHIEN LE REGARDA MANGER DE BELLES CAROTTES.
CHAMP DE CAROTTES
FIN

LE CRAYON ET LE CAHIER

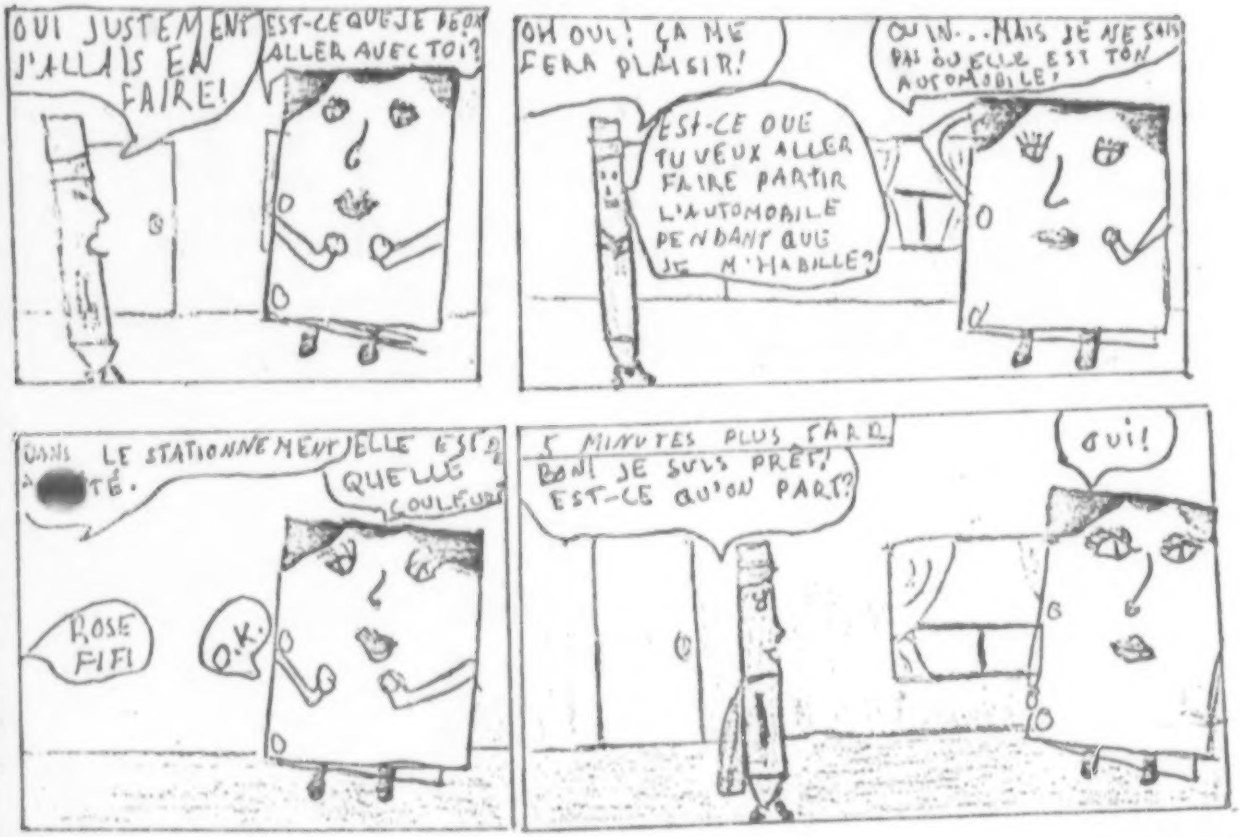


EDITION: EDINORMA

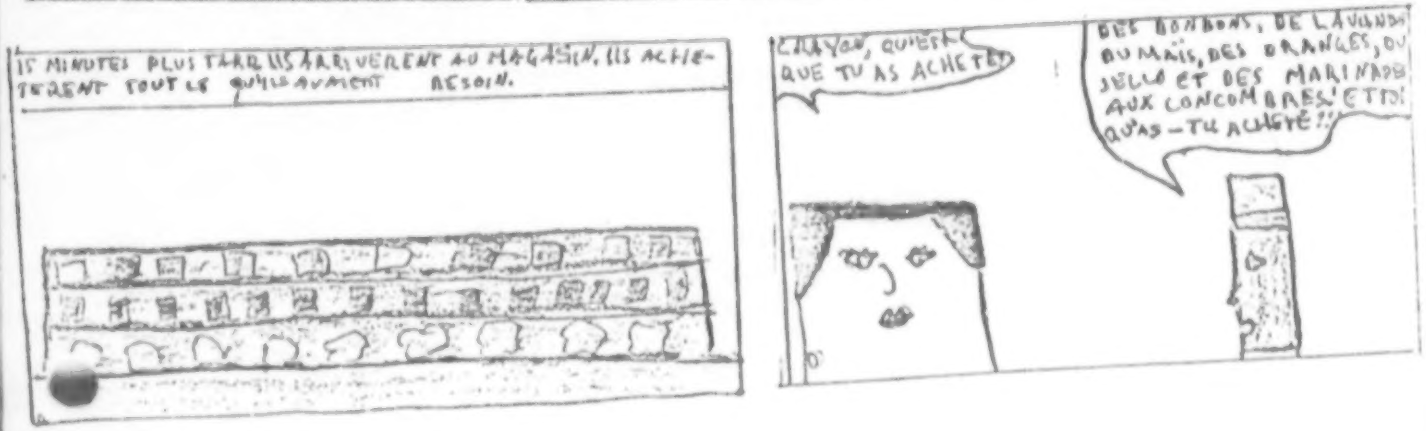
AUTEUR DESSINATRICE
EDITH NORMANDI



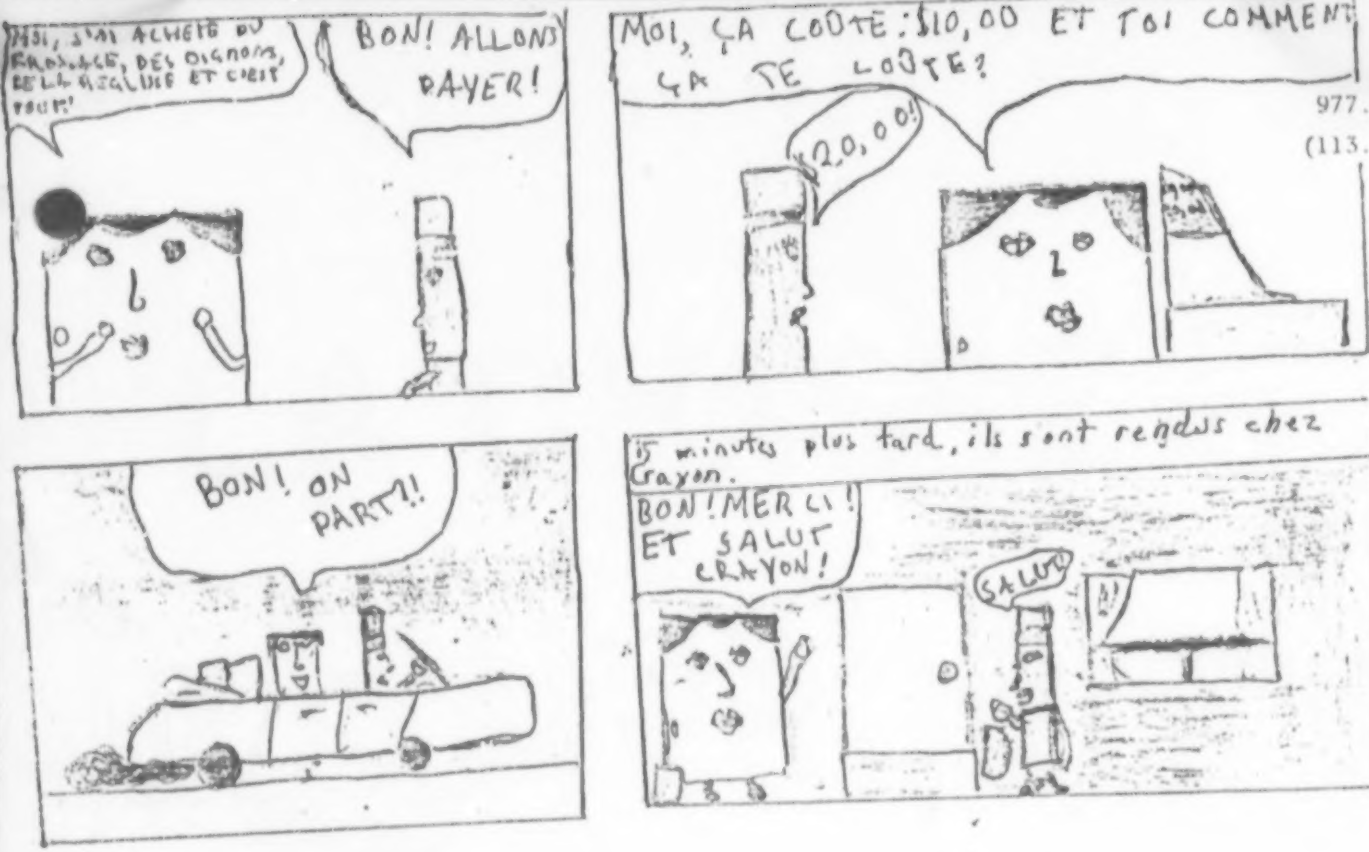
OUI! ENTREZ!
BONJOUR MONSIEUR CRAYON!
BONJOUR CAHIER!
POURQUOI ES
BIEN, C'EST PARCE QUE JE VOULAIS TE DEMANDER SI TU AVAIS DES ACHATS À FAIRE?



OUI JUSTEMENT J'ALLAIS EN FAIRE!
EST-CE QUE JE PEUX ALLER AVEC TOI?
OH OUI! ÇA ME FERA PLAISIR!
OUI... MAIS JE NE SAIS PAS OÙ ELLE EST TON AUTOMOBILE!
EST-CE QUE TU VEUX ALLER FAIRE PARTIR L'AUTOMOBILE PENDANT QUE JE M'HABILLE?
DANS LE STATIONNEMENT À CÔTÉ.
ELLE EST DE QUELLE COULEUR
ROSE FIFI
O.K.
5 MINUTES PLUS TARD
BON! JE SUIS PRÊT! EST-CE QU'ON PART?
OUI!

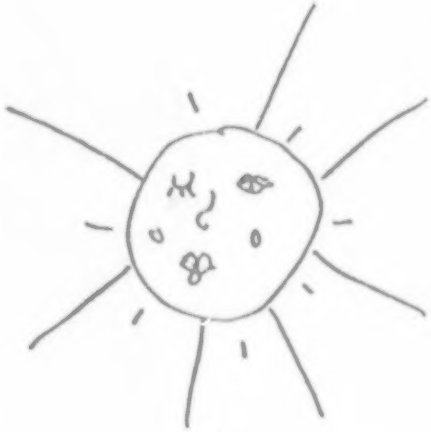


15 MINUTES PLUS TARD ILS ARRIVÈRENT AU MAGASIN. ILS ACHETÈRENT TOUT CE QU'ILS AVAIENT BESOIN.
CRAYON, QU'EST-CE QUE TU AS ACHETÉ?
DES BONBONS, DE LA VIANDE, DU MAÏS, DES ORANGES, DU JELLO ET DES MARINADES AUX CONCOMBRES! ET TOI QU'AS-TU ACHETÉ?!

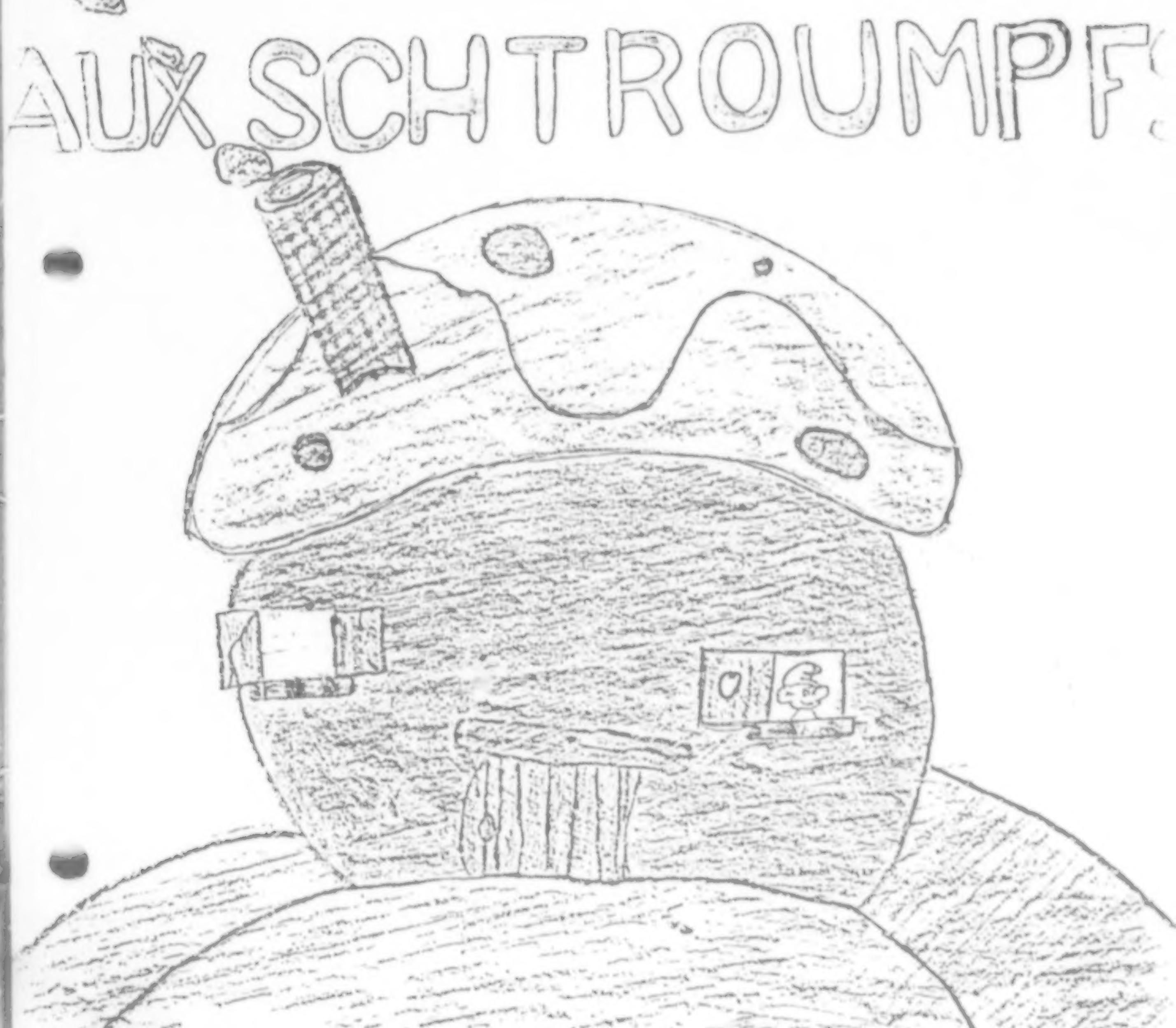

BON! ALLONS PAYER!
MOI, ÇA COÛTE: $10,00 ET TOI COMMENT ÇA TE COÛTE?
$20,00!
BON! ON PART?!
15 minutes plus tard, ils sont rendus chez Crayon.
BON! MERCI! ET SALUT CRAYON!
SALUT

977.
(113.

Fin



LA CHASSE AUX SCHTROUMPFS



Viens Schtroumpf! on va aller à la chasse!
Ha Ha Ha Ha Ha
JE VAIS Amener MON FuSIL Et Mon CouTEAU. BON NOUS PARTONS . . .
Eh SCHtroumpf regarde il y a un lièvre!
Il va faloir que je coure vite pour être un bon sCHtroumpf...
EH schtroumpf! Je suis fier de toi tu l'as attrapé!...
EH!! Schtroumpf on rentre chez nous je suis fatigué!...
O.K on va rentrer.
O.K.
je suis content d'avoir attrapé ce lièvre!...
Eh!! schtroumpf je ne sais pas comment le faire cuire...
moi je le sais comment le faire cuire!...
Ouais! Bien comment

980.

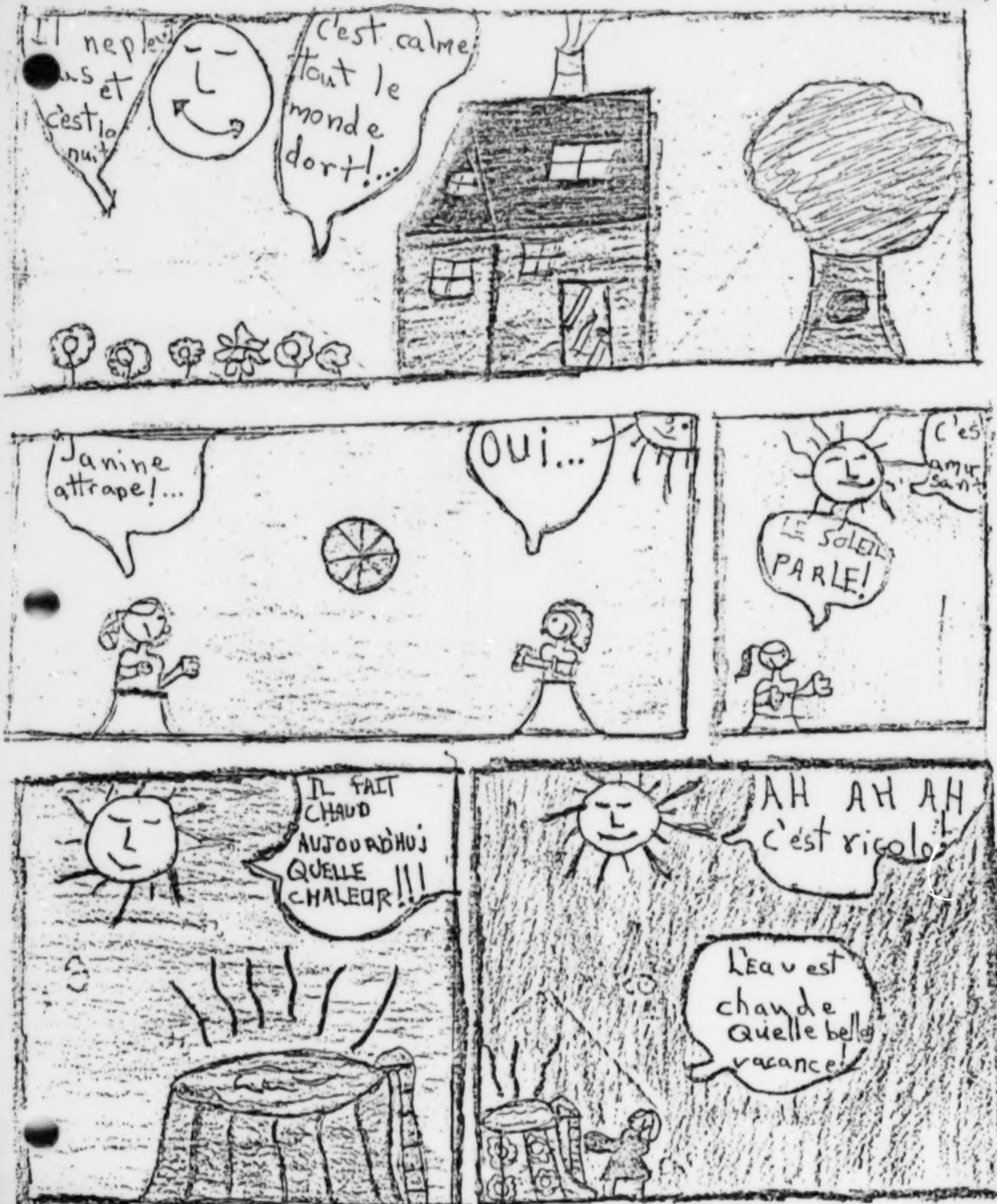
(116.)

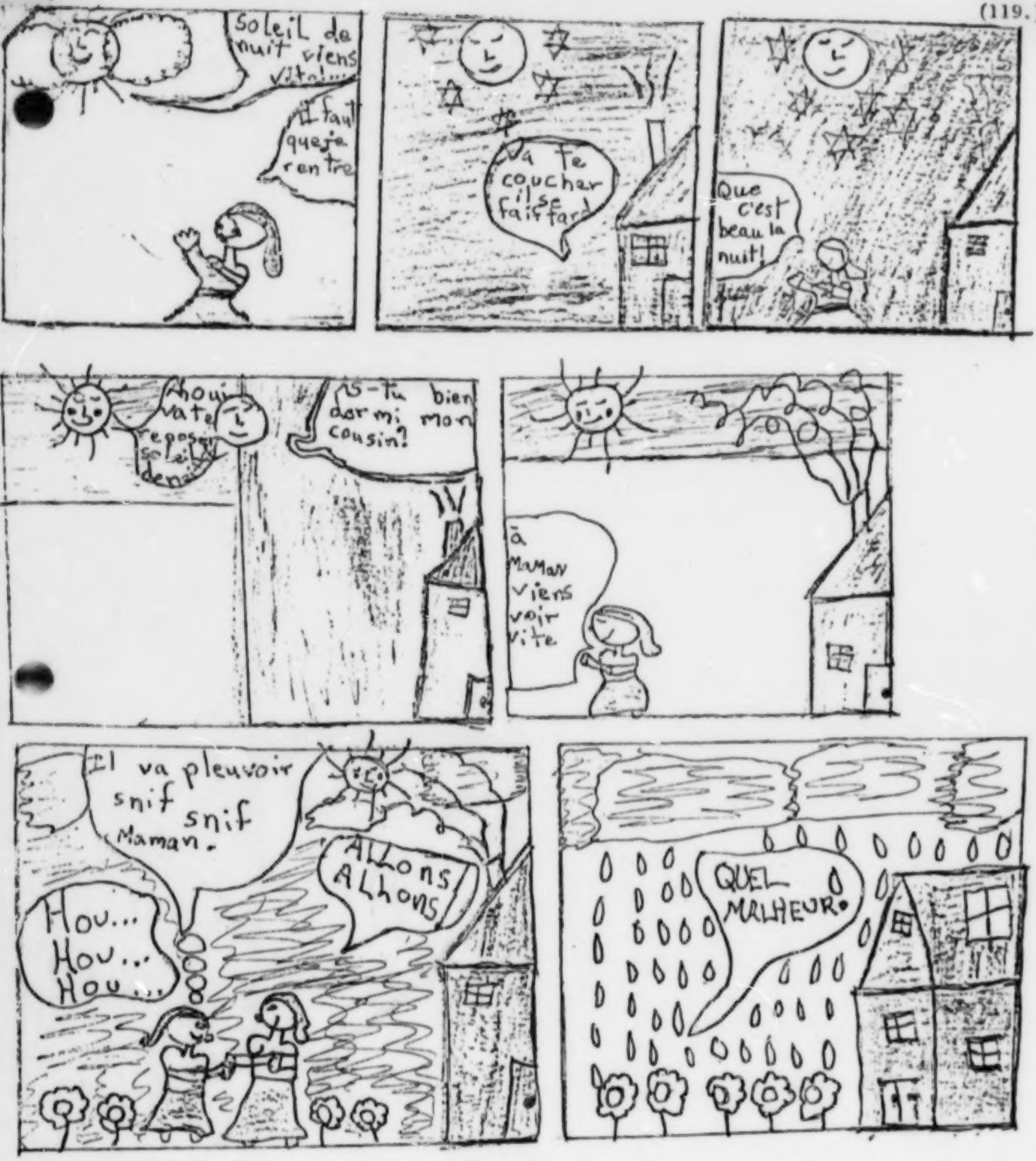
compositeur: Stéphan [illegible]
coloriste: Jacqueline Morin
aide: Caroline Guay

981.
(117.)

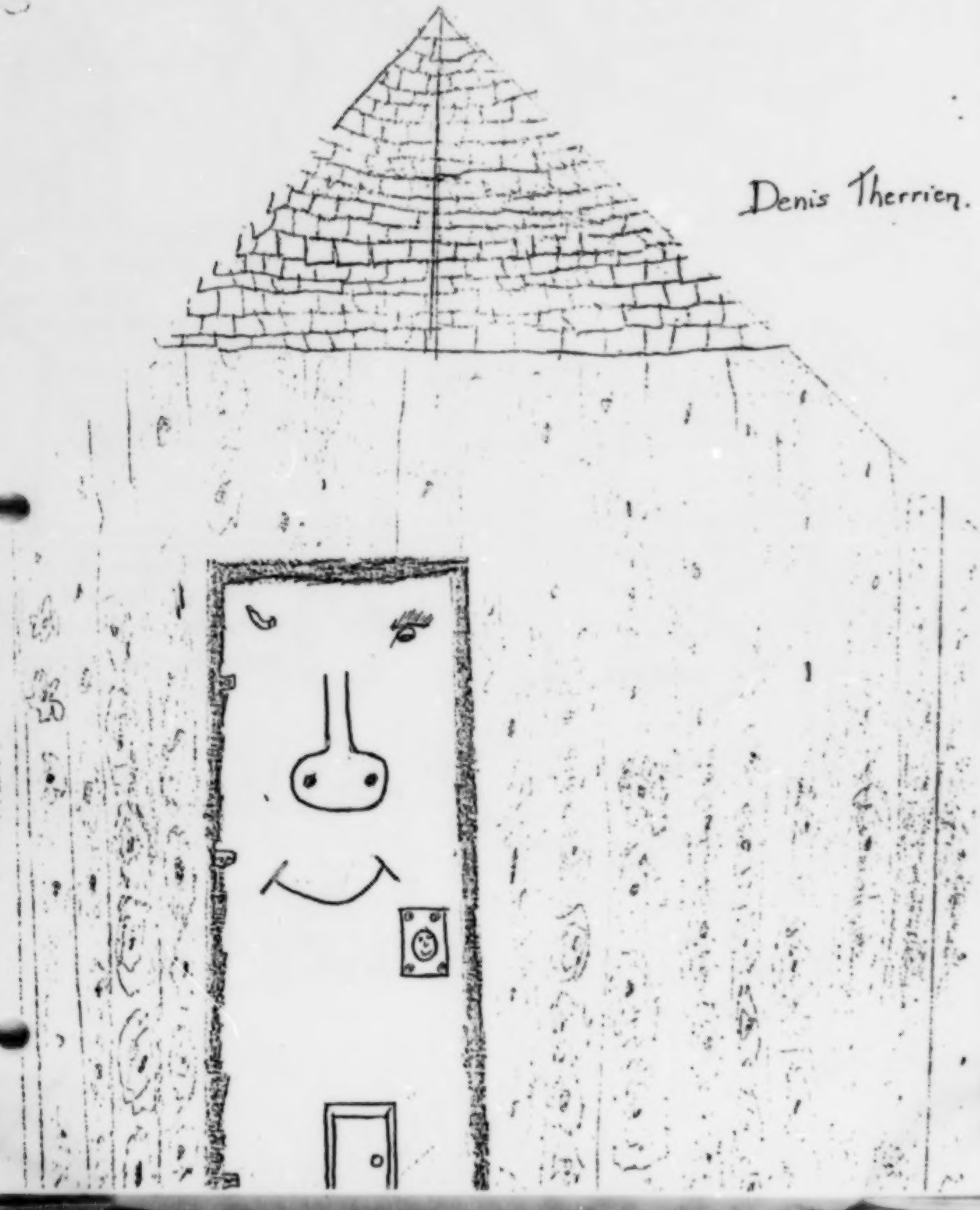
LE SOLEIL DE NUIT ET JOUR

edition: FRAN . B.
auteur: FRANCE Bélange

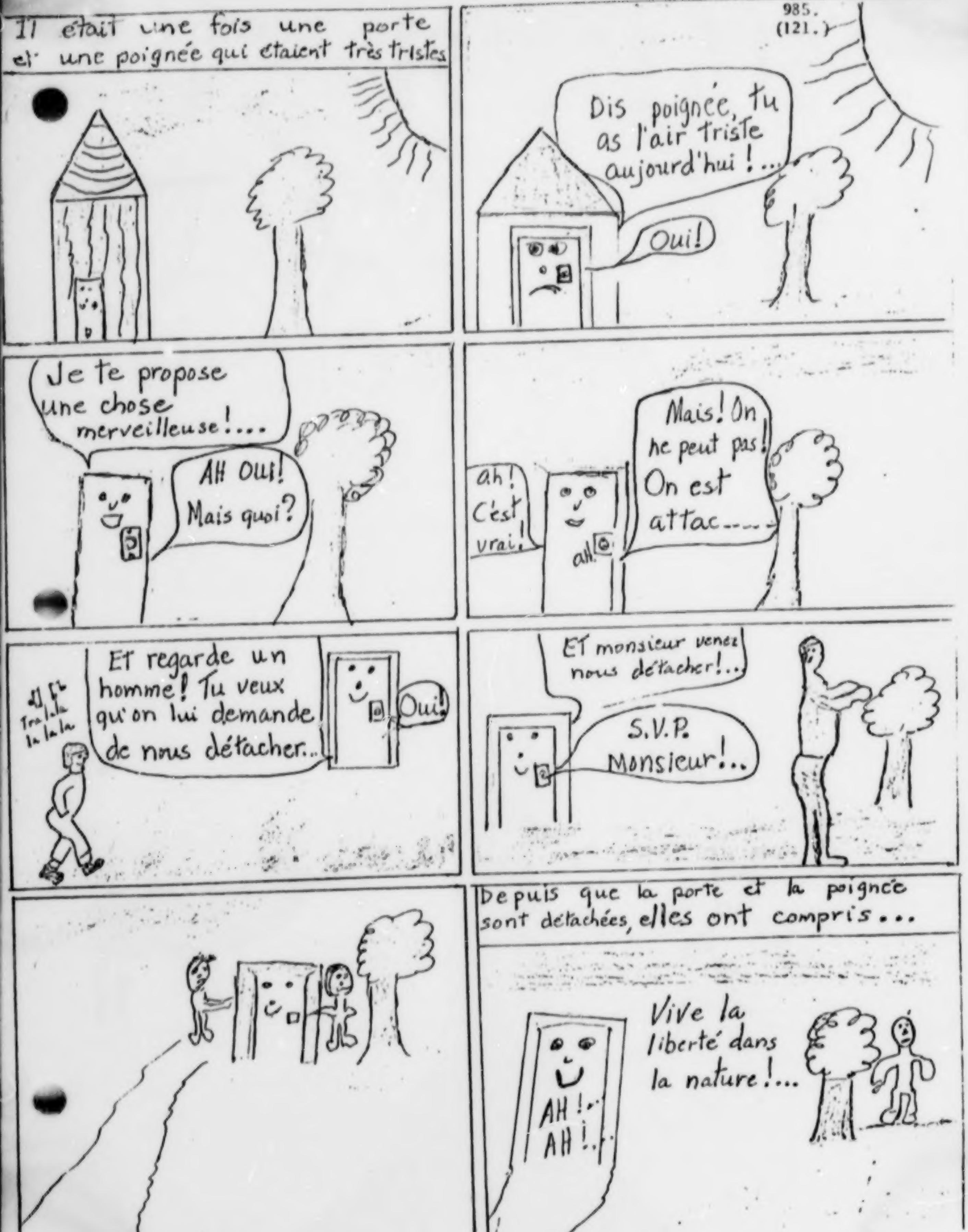

Il ne ple us et c'est la nuit
C'est calme tout le monde dort!...
Janine attrape!...
Oui...
C'es amu sant
LE SOLEIL PARLE!
IL FAIT CHAUD AUJOURD'HUI QUELLE CHALEUR!!!
AH AH AH c'est rigolo!
L'eau est chaude quelle bell vacance!


Soleil de nuit viens
Il faut que je rentre
Va te coucher il se fait tard
Que c'est beau la nuit!
Ah oui va te
S-tu bien dormi mon cousin?
à Maman viens voir vite
Il va pleuvoir snif snif Maman.
Allons, Allons
Hou... Hou... Hou...
QUEL MALHEUR.

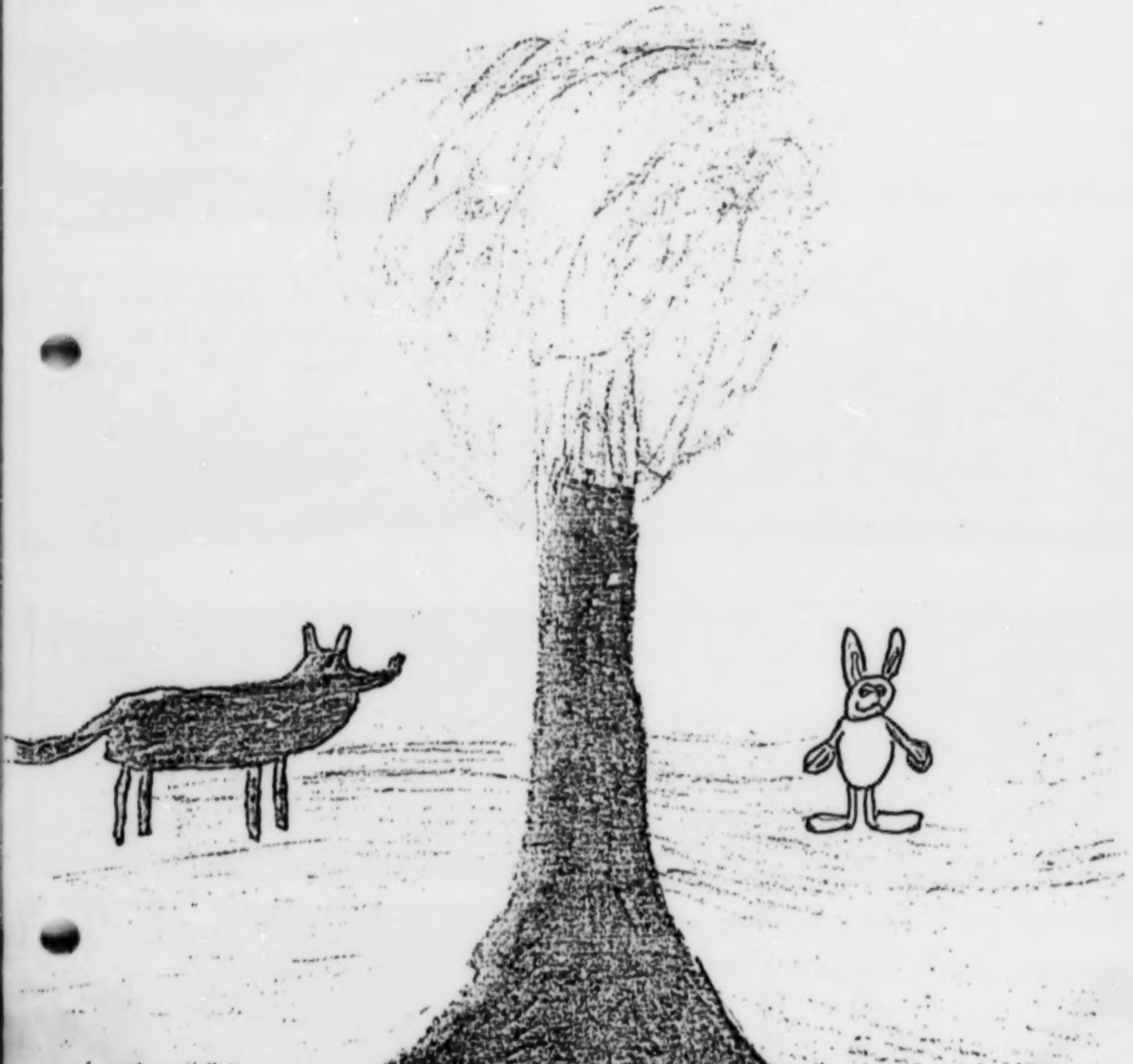
La porte et la poignée ⑨

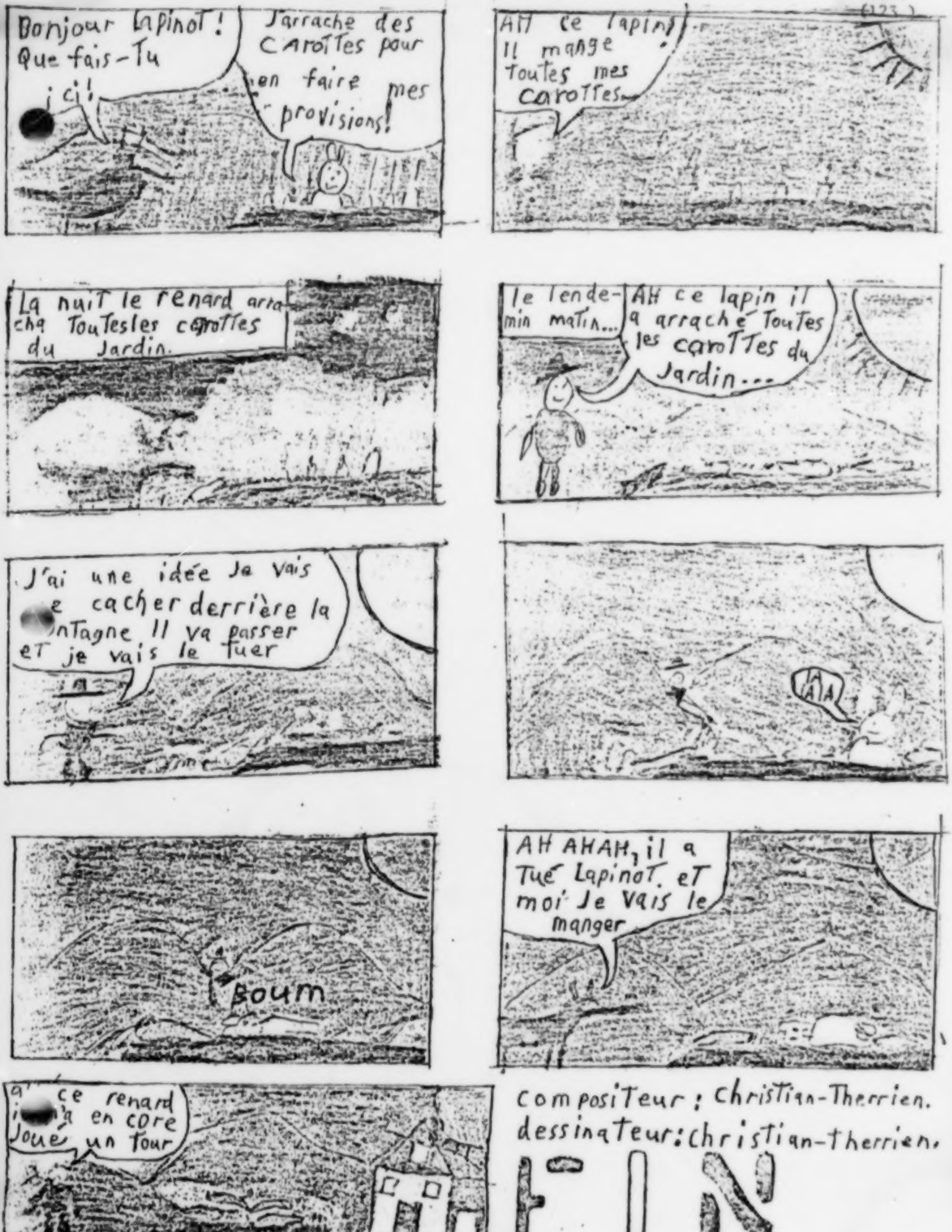


Denis Therrien.


Il était une fois une porte et une poignée qui étaient très tristes
Dis poignée, tu as l'air triste aujourd'hui !...
Oui!
Je te propose une chose merveilleuse!...
AH OUI! Mais quoi?
ah! C'est vrai!
Mais! On ne peut pas! On est attac.....
ah!
Tra la la la la la
Et regarde un homme! Tu veux qu'on lui demande de nous détacher..
Oui!
Et monsieur venez nous détacher!..
S.V.P. Monsieur!..
Depuis que la porte et la poignée sont détachées, elles ont compris...
Vive la liberté dans la nature!...
AH!.. AH!..

LE RENARD ET LE LAPIN

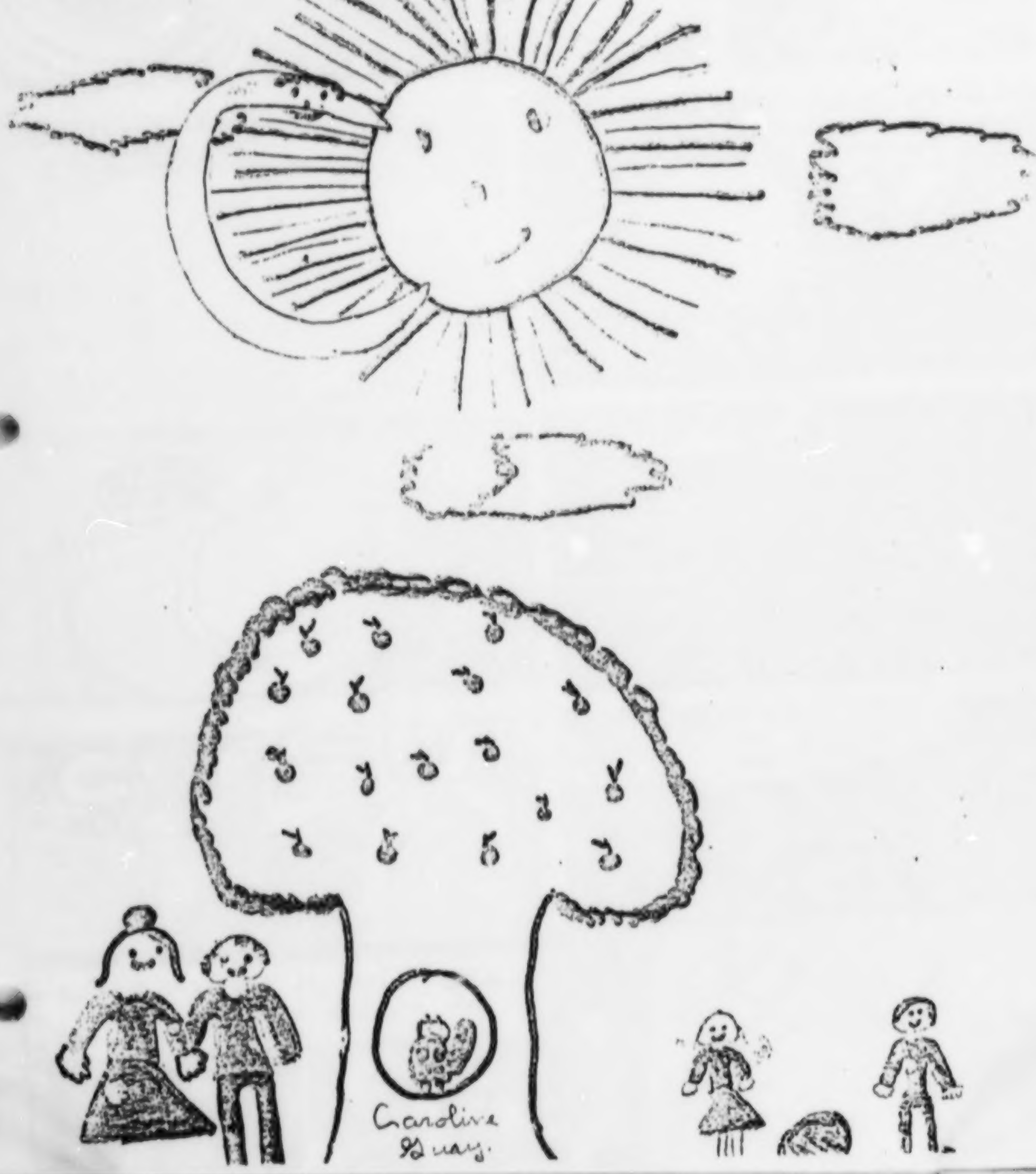


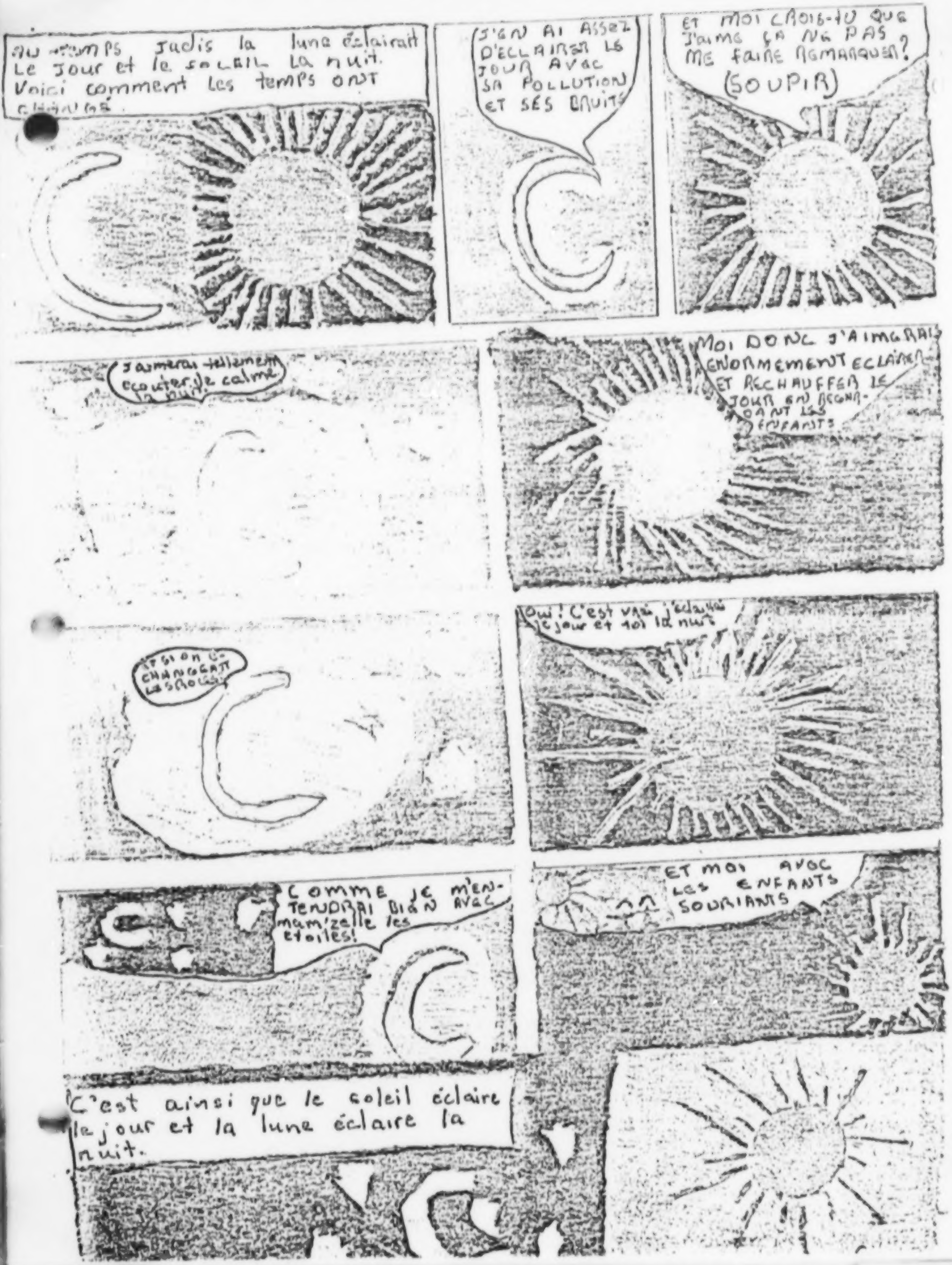

Bonjour Lapinot! Que fais-Tu ici!
J'arrache des CaroTTes pour en faire mes provisions!
AH ce lapin! il mange Toutes mes carottes...
La nuiT le renard arracha TouTesles carottes du Jardin.
le lendemin maTin...
AH ce lapin il a arraché Toutes les carotTes du Jardin...
J'ai une idée Je vais e cacher derrière la nTagne Il va passer eT je vais le Tuer
AAAA
Boum
AH AHAH, il a Tué LapinoT. eT moi Je vais le manger
a ce renard i'a en core Joué un Tour
compositeur: christian-Therrien.
dessinateur: christian-therrien.
FIN

EDITION LABLOU.

La Lune et Le Soleil

98
(12




Au temps Judis la lune éclairait Le Jour et le soLEIL La nuit. Voici comment les temps ont
J'EN AI ASSEZ D'ECLAIRER LE JOUR AVAC SA POLLUTION ET SES BRUITS
ET MOI CROIS-TU QUE J'aime ÇA NE PAS ME FAIRE REMARQUER? (SOUPIR)
J'aimerai tellement écouter le calme
MOI DONC J'AIMERAIS ENORMEMENT ECLAIRER ET RECHAUFFER LE JOUR EN REGAR-DANT LES ENFANTS
Oui! C'est vrai j'éclairai le jour et toi la nuit
COMME JE M'EN-TENDRAI BIAN AVAC mam'zelle les étoiles!
ET MOI AVOC LES ENFANTS SOURIANTS
C'est ainsi que le soleil éclaire le jour et la lune éclaire la nuit.

990.
(126.)

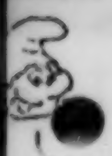
Une aventure du petit Lapingris 1

Lapingris ET LE CHIEN

Par R. Paradis
C. Lemaire

Les Éditions Jeunesses

(127.)
CE QUE J'AI FAIM! JE VAIS ALLER CHERCHER QUELQUES CAROTTES CHEZ LE FERMIER!...
HA! HA! HA! ESSAYE POUR VOIR!...
HA! OUI JE VAIS ESSAYER PARCE QUE JE COURS PLUS VITE QUE TOI!
HÉ! HÉ
PIIII
TOUT À COUP L'OURS...
GRRR! QU'EST-CE QUE TU FAIS A CE PAUVRE PETIT LAPIN?
RIEN! RIEN! HUM... MONSIEUR L'OURS JE NE FAISAIS QUE DIRE BONJOUR AU LAPIN... BON JE ME RETIRE...
VA-T-EN ET NE RECOMMENCE PLUS!
MERCI MONSIEUR L'OURS
LAPINGRIS ET LE CHIEN
FIN
ATTENTION!
Une prochaine planche paraîtra dans quelques semaines!



992.
(128.)
1

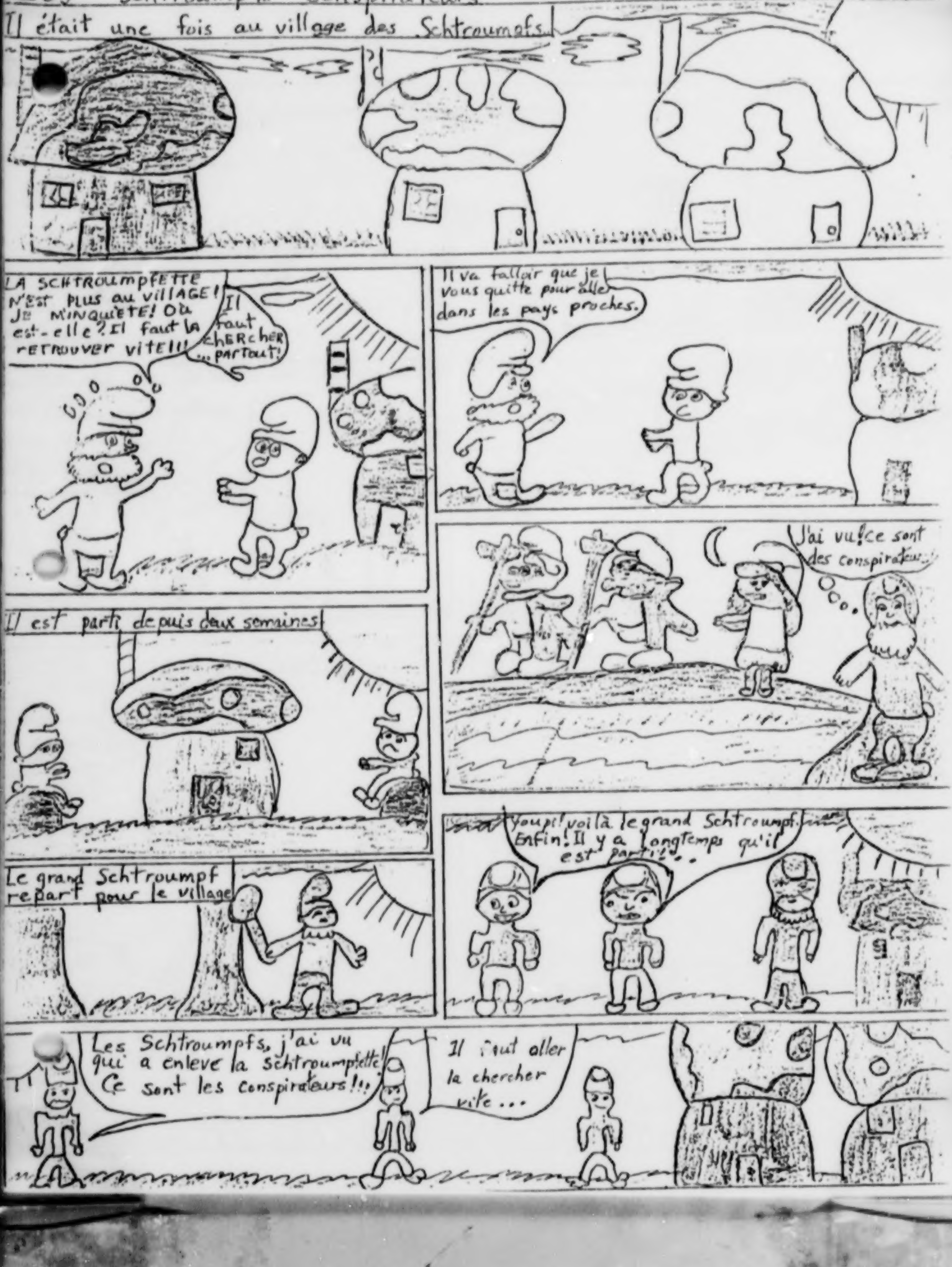
LES ÉDITIONS JEUNESSES PRÉSENTENT:

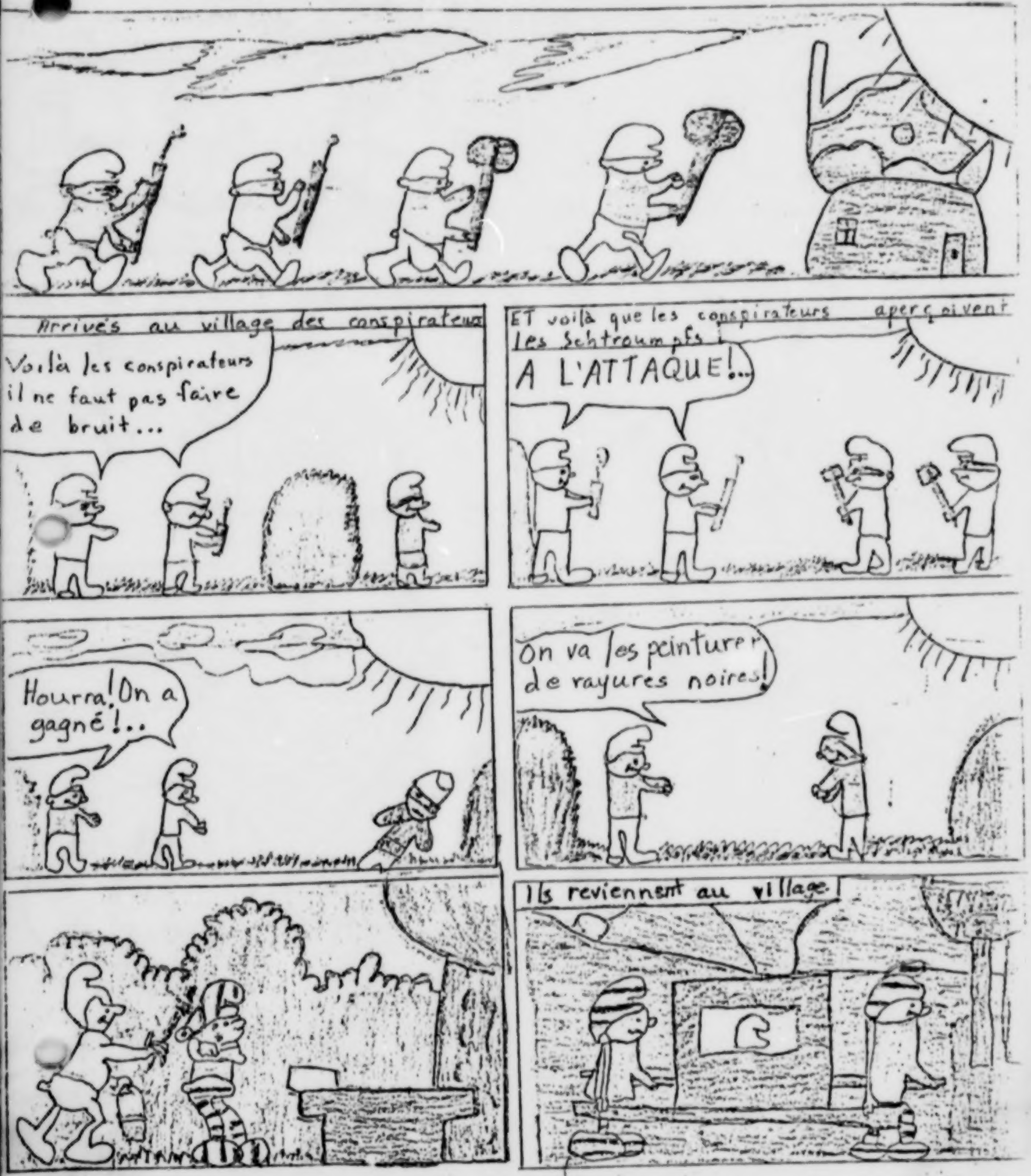
LE SCHTROUMPF ET SES AMIES LES ABEILLES

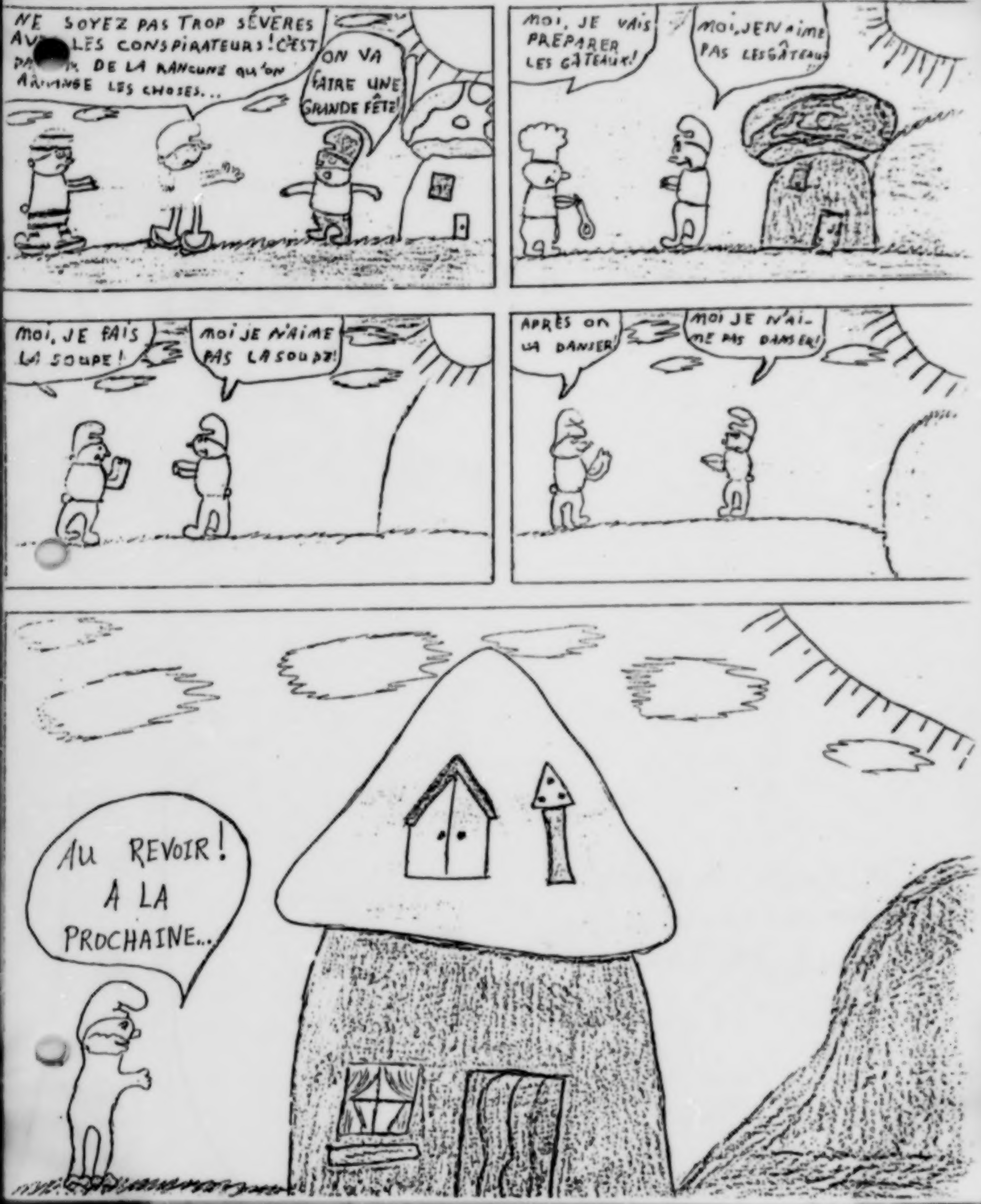
ON PEUT FAIRE FLÈCHE DE SCHTROUMPF.

Scénariste et dessinateur:
René Paradis

Les Schtroumpfs conspirateurs



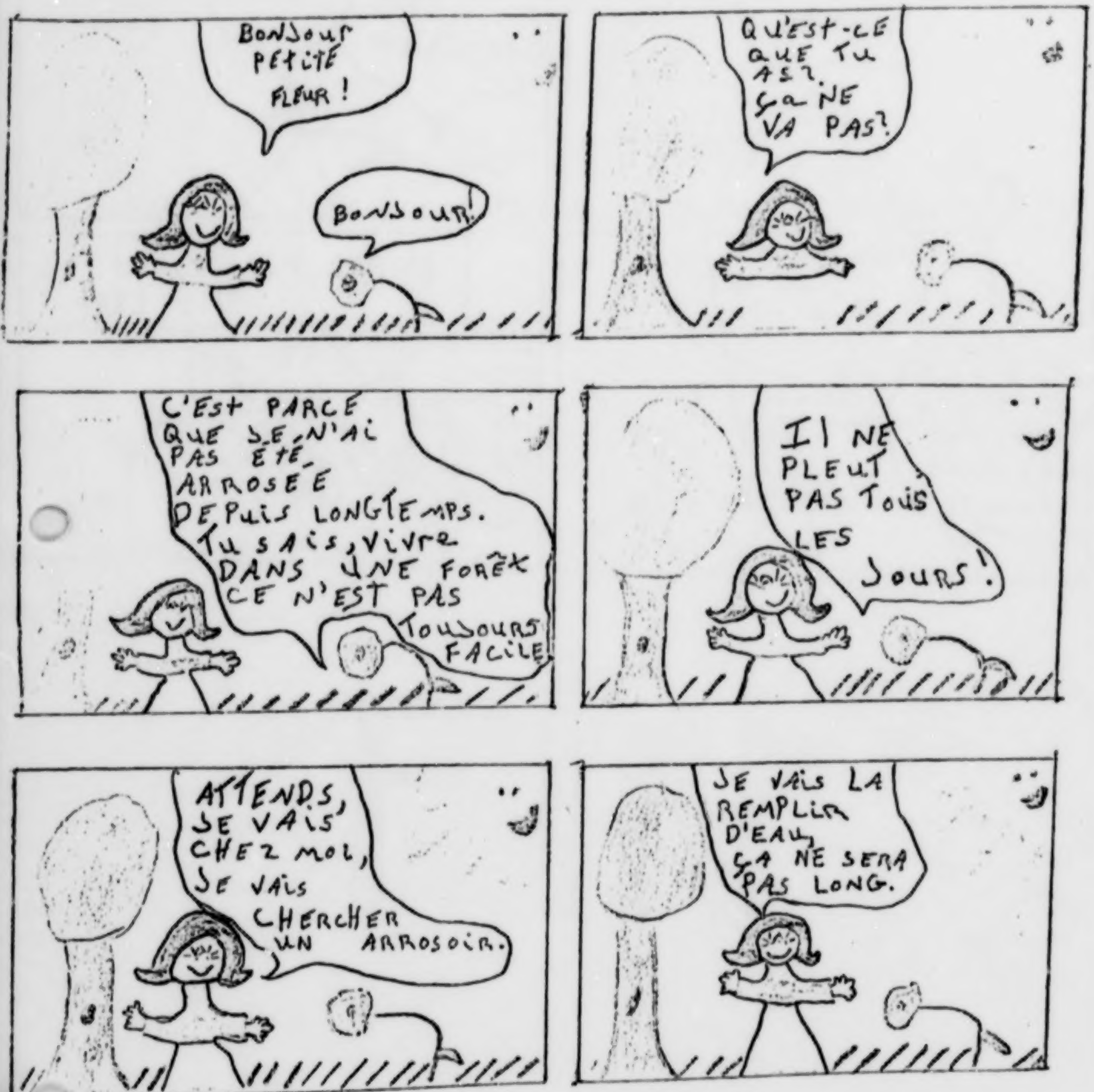

Arrivés au village des conspirateurs
Voilà les conspirateurs il ne faut pas faire de bruit...
ET voilà que les conspirateurs aperçoivent les Schtroumpfs :
A L'ATTAQUE!...
Hourra! On a gagné!..
On va les peinturer de rayures noires!
Ils reviennent au village


NE SOYEZ PAS TROP SÉVÈRES AV LES CONSPIRATEURS! C'EST PA DE LA RANCUNE QU'ON ARRANGE LES CHOSES...
ON VA FAIRE UNE GRANDE FÊTE!
MOI, JE VAIS PRÉPARER LES GÂTEAUX!
MOI, JE N'AIME PAS LES GÂTEAUX
MOI, JE FAIS LA SOUPE!
MOI JE N'AIME PAS LA SOUPE!
APRÈS ON VA DANSER!
MOI JE N'AIME PAS DANSER!
AU REVOIR! À LA PROCHAINE...

L'ENFANT ET LA FLEUR.

ÉDITION : MARTI PLAN
AUTEUR DESSINATEUR :
MARTINE PLANTE.

UN JOUR UNE PETITE FILLE S'EN ALLA DANS LA 998.
FORÊT. ELLE SE PROMENA LONGTEMPS, ELLE RENCONTRA (134.
UNE JOLIE PETITE FLEUR.



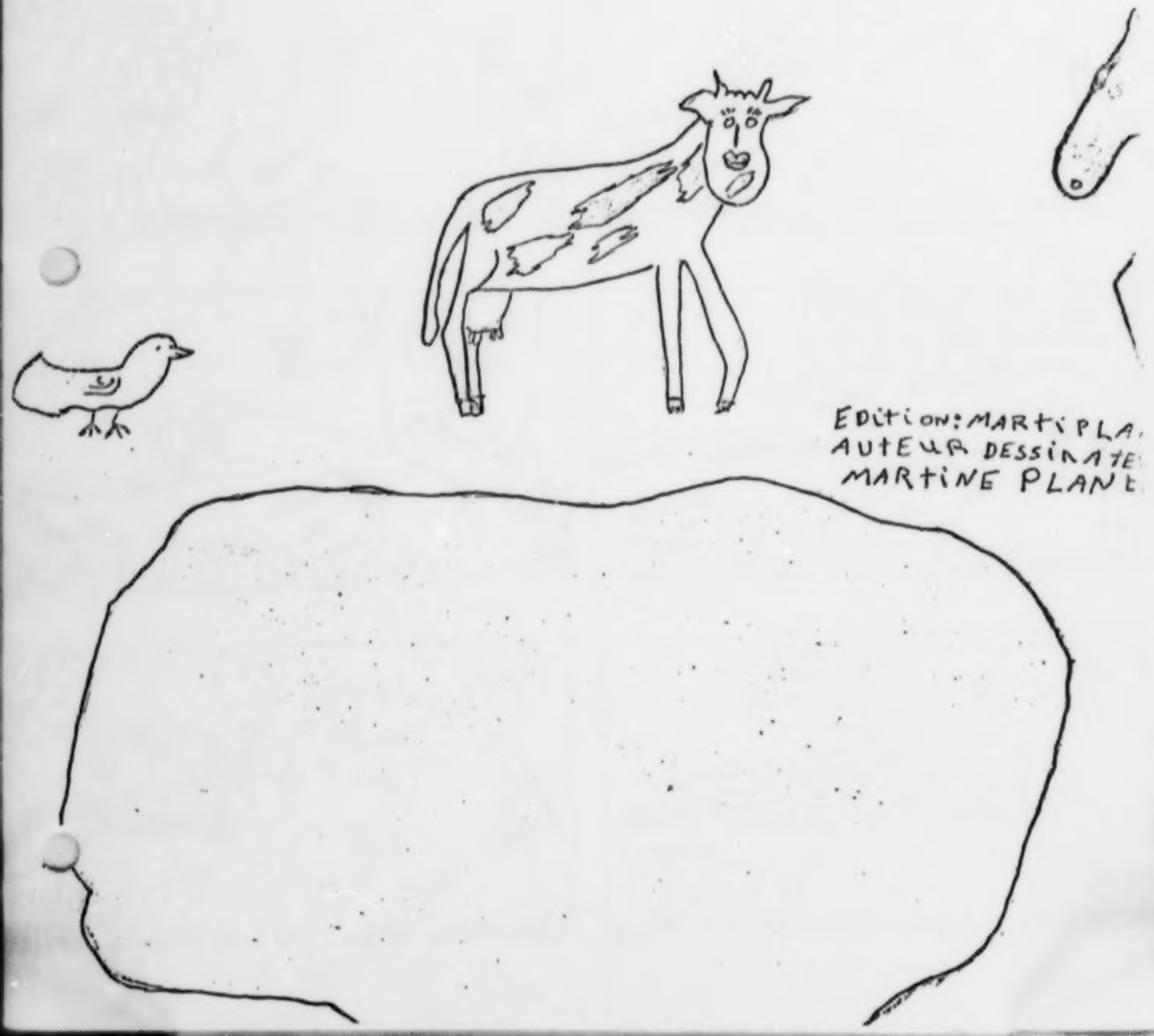
5 MINUTES APRÈS ELLE ARRIVA EN VITESSE.
TIENS!
OH! MERCI! TU ES TRÈS GENTILLE!
SI TU VEUX, JE VAIS REVENIR TE VOIR DEMAIN!
LE LENDEMAIN ARRIVA TRÈS VITE.
TU ES MIEUX?
OH! OUI! JE N'OUBLIERAI JAMAIS CE QUE TU AS FAIT POUR MOI!
MAINTENANT, JE VAIS VENIR TE VOIR À TOUS LES JOURS!
OH! OUI! JE CROIS QUE TU RESTERAS MON AMIE POUR TOUJOURS!

FIN

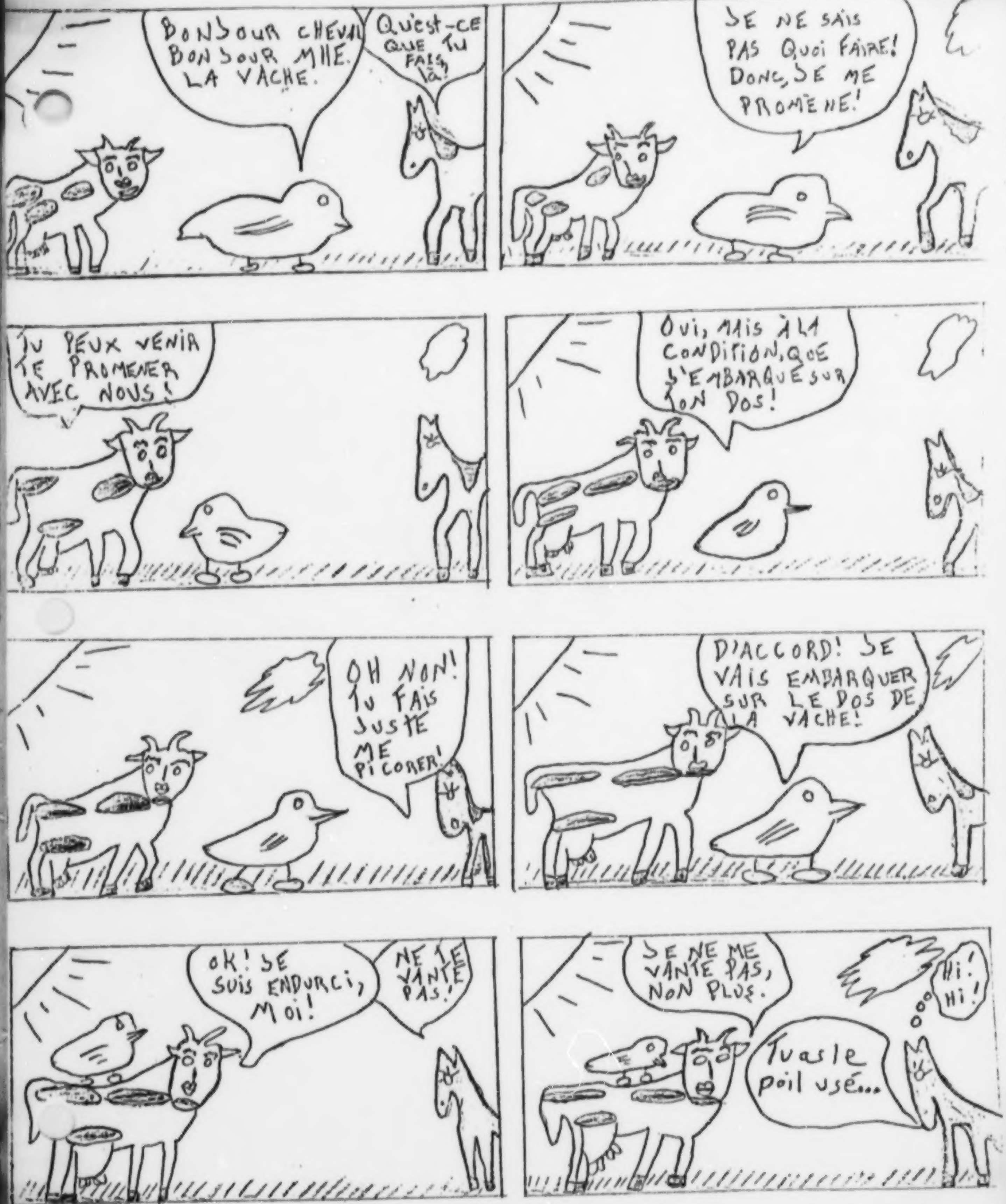
UN CHEVAL, UNE VACHE ET UN OISEAU.

1000

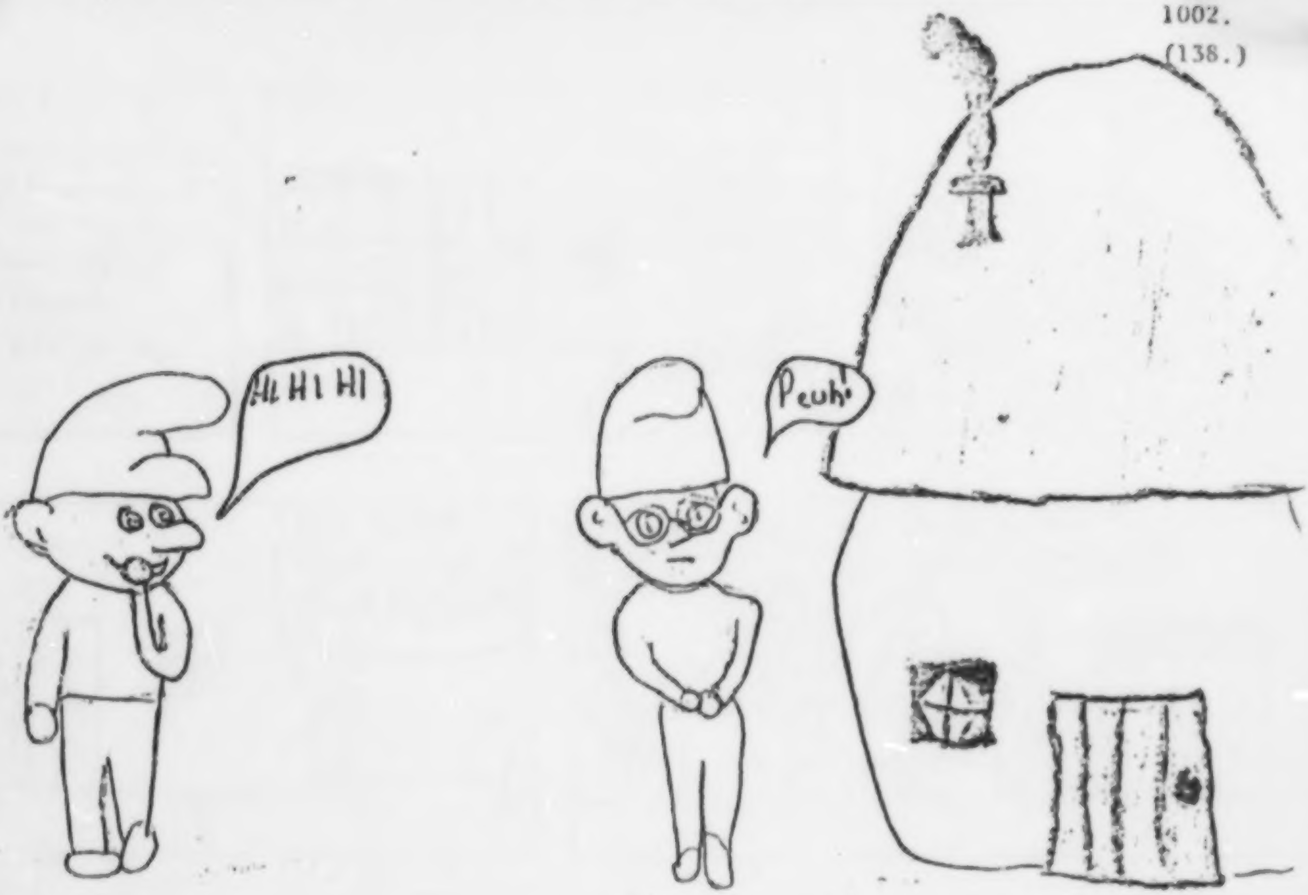
(136.)



EDITION: MARTIPLA.
AUTEUR DESSINATE
MARTINE PLANT


BONJOUR CHEVAL BONJOUR Mlle. LA VACHE.
QU'EST-CE QUE TU FAIS LÀ?
JE NE SAIS PAS QUOI FAIRE! DONC, JE ME PROMÈNE!
TU PEUX VENIR TE PROMENER AVEC NOUS!
OUI, MAIS À LA CONDITION QUE J'EMBARQUE SUR TON DOS!
OH NON! TU FAIS JUSTE ME PICORER!
D'ACCORD! JE VAIS EMBARQUER SUR LE DOS DE LA VACHE!
OK! JE SUIS ENDURCI, MOI!
NE TE VANTE PAS!
JE NE ME VANTE PAS, NON PLUS.
Hi! Hi!
Tu as le poil usé...

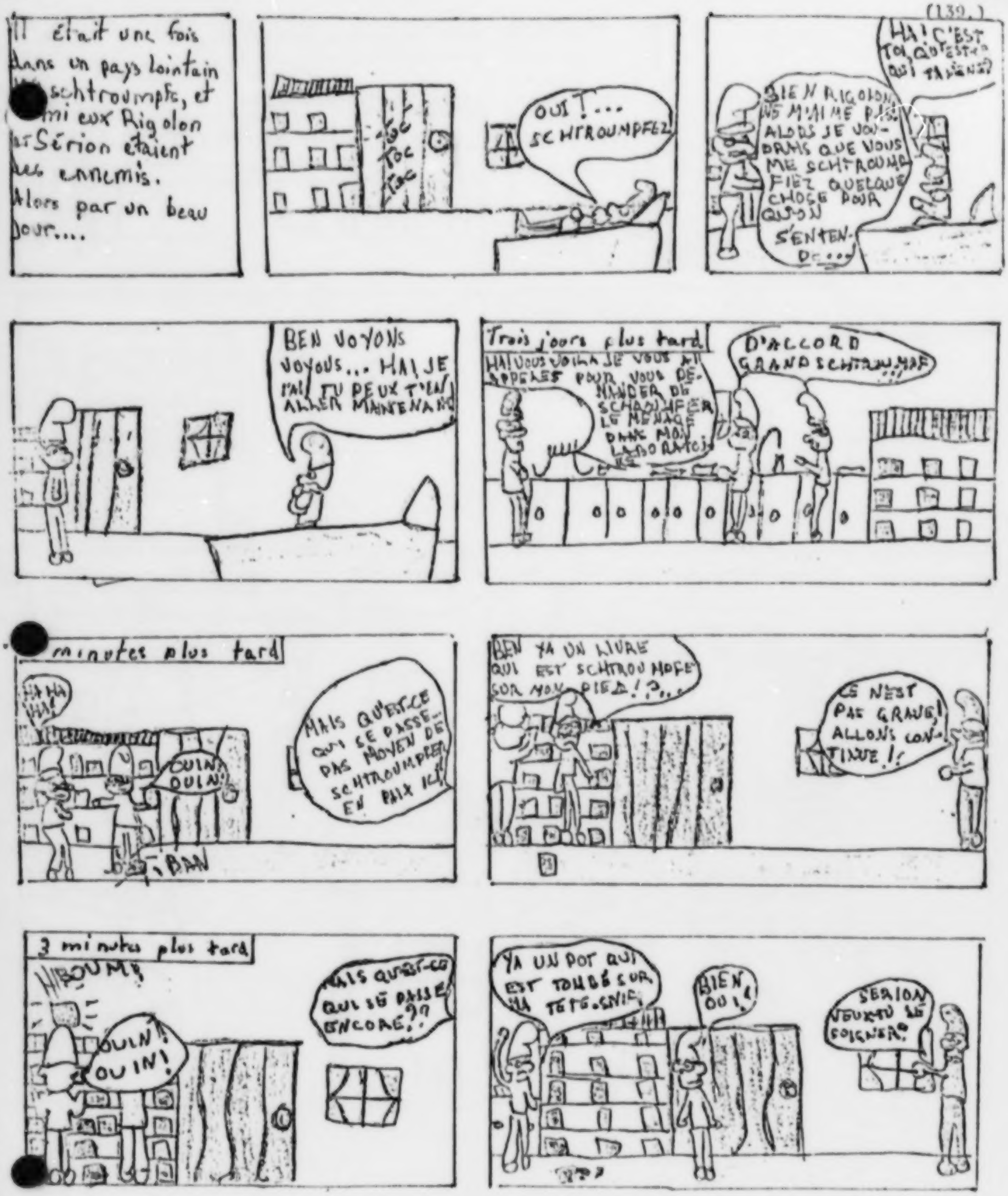
1002.
(138.)

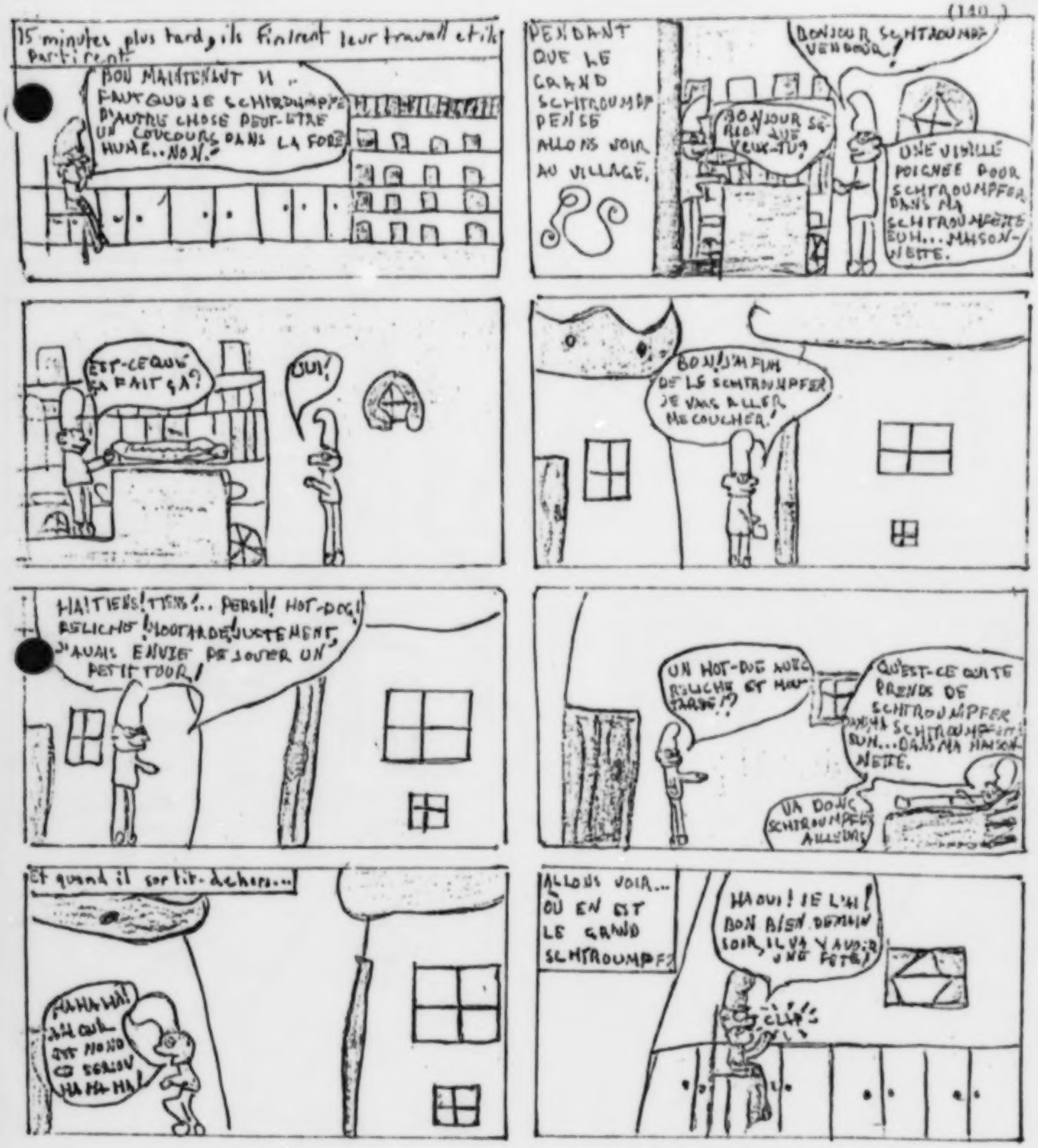


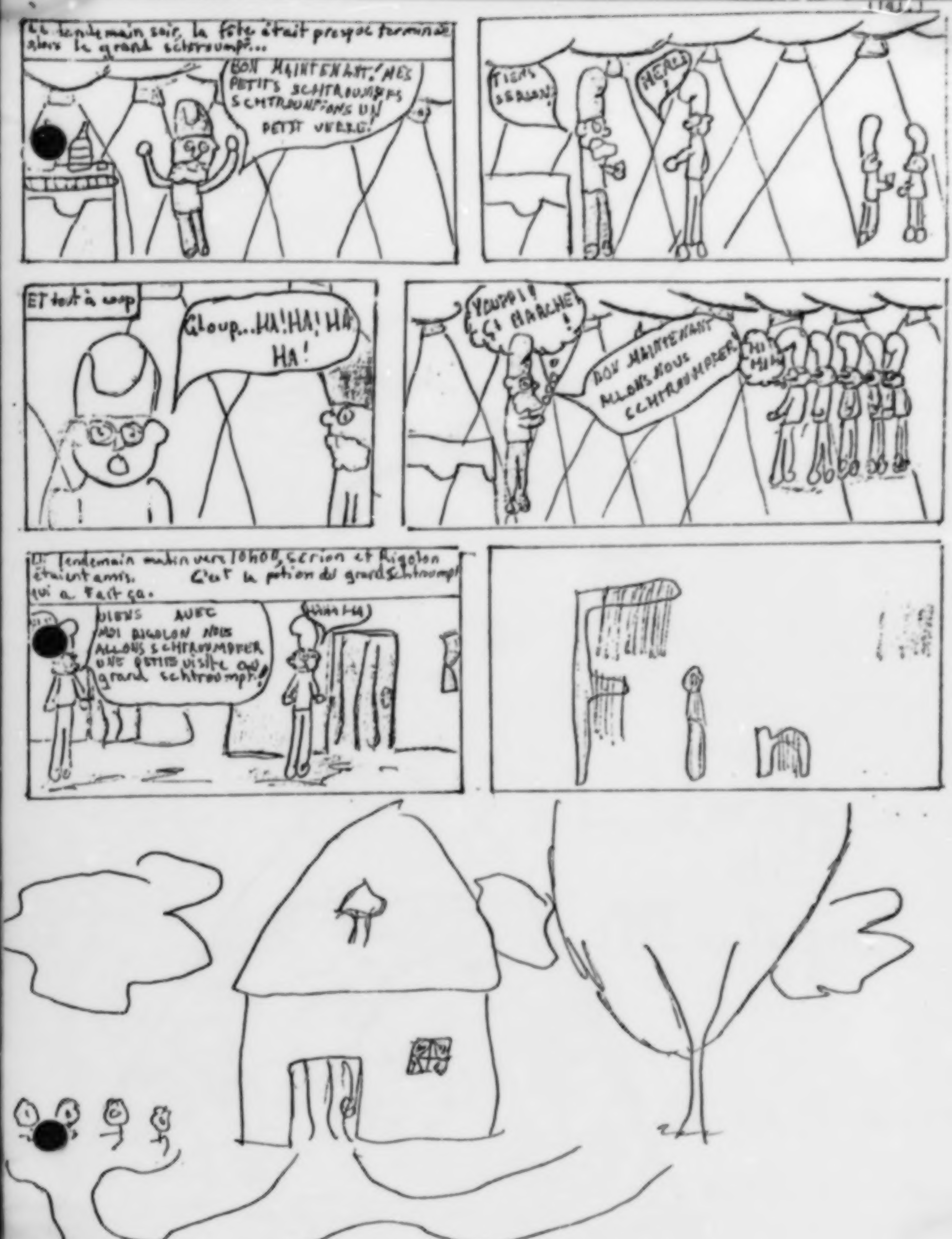
Sérion et Rigolon

EDITION: EDINORMA

AUTEUR-DESSINATRICE
EDITH NORMA


Il était une fois dans un pays lointain
schtroumpfs, et
mi eux Rigolon
et Sérion étaient
ennemis.
Alors par un beau jour....
TOC TOC
OUI!...
SCHTROUMPFEZ
HA! C'EST TOI
BIEN RIGOLON, TU M'AIME PAS. ALORS JE VOUDRAIS QUE VOUS ME SCHTROUMPFIEZ QUELQUE CHOSE POUR QU'ON S'ENTENDE...
BEN VOYONS VOYOUS... HA! JE
TU PEUX T'EN ALLER MAINTENANT
Trois jours plus tard
D'ACCORD GRAND SCHTROUMPF
minutes plus tard
HA HA HA!
OUIN OUIN!
MAIS QU'EST-CE QUI SE PASSE... PAS MOYEN DE SCHTROUMPFER EN PAIX ICI!
BAN
BEN YA UN LIVRE QUI EST SCHTROUMPFE SUR MON PIED!?...
CE N'EST PAS GRAVE! ALLONS CONTINUE!
3 minutes plus tard
BOUM!
OUIN! OUIN!
MAIS QU'EST-CE QUI SE PASSE ENCORE??
YA UN POT QUI EST TOMBÉ SUR MA TÊTE. SNIF
BIEN OUI!
SERION


15 minutes plus tard, ils finirent leur travail et ils partirent.
BON MAINTENANT IL FAUT QUE JE SCHTROUMPFE D'AUTRE CHOSE PEUT-ÊTRE UN CONCOURS DANS LA FORÊ HUME..NON.
PENDANT QUE LE GRAND SCHTROUMPF PENSE ALLONS VOIR AU VILLAGE.
BONJOUR SCHTROUMPF VENDEUR!
BONJOUR SCH... RIEN QUE VEUX-TU?
UNE VIEILLE POIGNÉE POUR SCHTROUMPFER DANS MA SCHTROUMPFETTE EUH... MAISONNETTE.
EST-CE QU'IL FAIT ÇA?
OUI!
BON! J'M FUN DE LE SCHTROUMPFER JE VAIS ALLER ME COUCHER!
HA! TIENS! TIENS!... PERSIL! HOT-DOG! RELICHE! MOUTARDE! JUSTEMENT, J'AVAIS ENVIE DE JOUER UN PETIT TOUR!
UN HOT-DOG AVEC RELICHE ET MOUTARDE!?
QU'EST-CE QUI TE PRENDS DE SCHTROUMPFER DANS MA SCHTROUMPFETTE EUH... DANS MA MAISONNETTE.
VA DONC SCHTROUMPFER AILLEURS
Et quand il sortit dehors...
HA HA HA! AH OUI SON ... HA HA HA!
ALLONS VOIR... OÙ EN EST LE GRAND SCHTROUMPF?
HA OUI! JE L'AI! BON BIEN DEMAIN SOIR, IL VA Y AVOIR UNE FÊTE!
CLIP



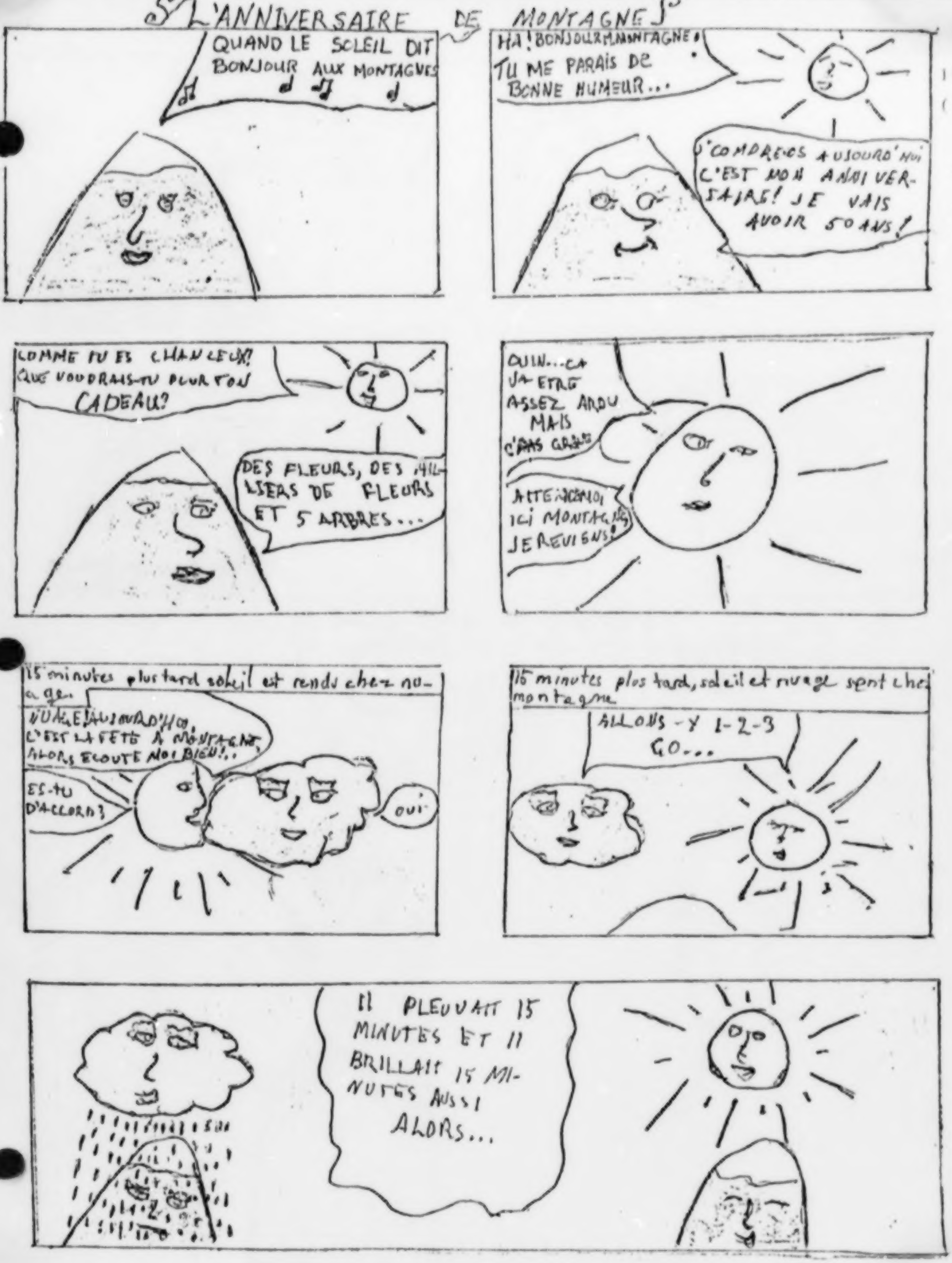
Le lendemain soir, la fête était presque terminée alors le grand schtroumpf...
BON MAINTENANT! MES PETITS SCHTROUMPFS SCHTROUMPFONS UN PETIT VERRE!
TIENS SERION!
MERCI
ET tout à coup
Gloup...HA!HA! HA! HA!
YOUPPI! ÇA MARCHE!
BON MAINTENANT ALLONS NOUS SCHTROUMPFER.
Le lendemain matin vers 10h00, Serion et Rigolon étaient amis. C'est la potion du grand Schtroumpf qui a fait ça.
VIENS AVEC MOI RIGOLON NOUS ALLONS SCHTROUMPFER UNE PETITE visite au grand schtroumpf!
Fin

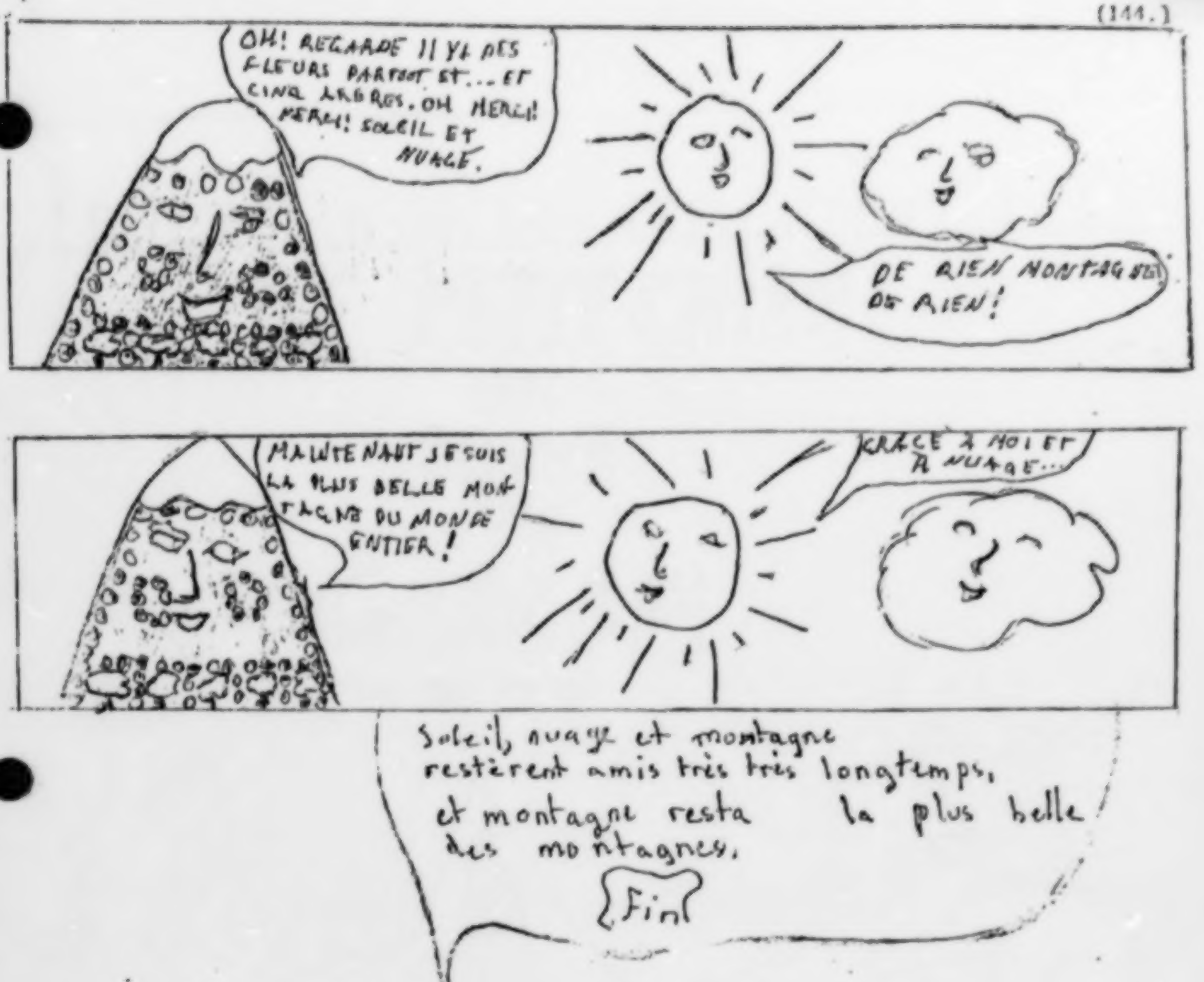
1006.
(142.)

L'anniversaire de Montagne

EDITION: EDINORMA

AUTEUR-DESSINATEUR: EDITH NORMAN

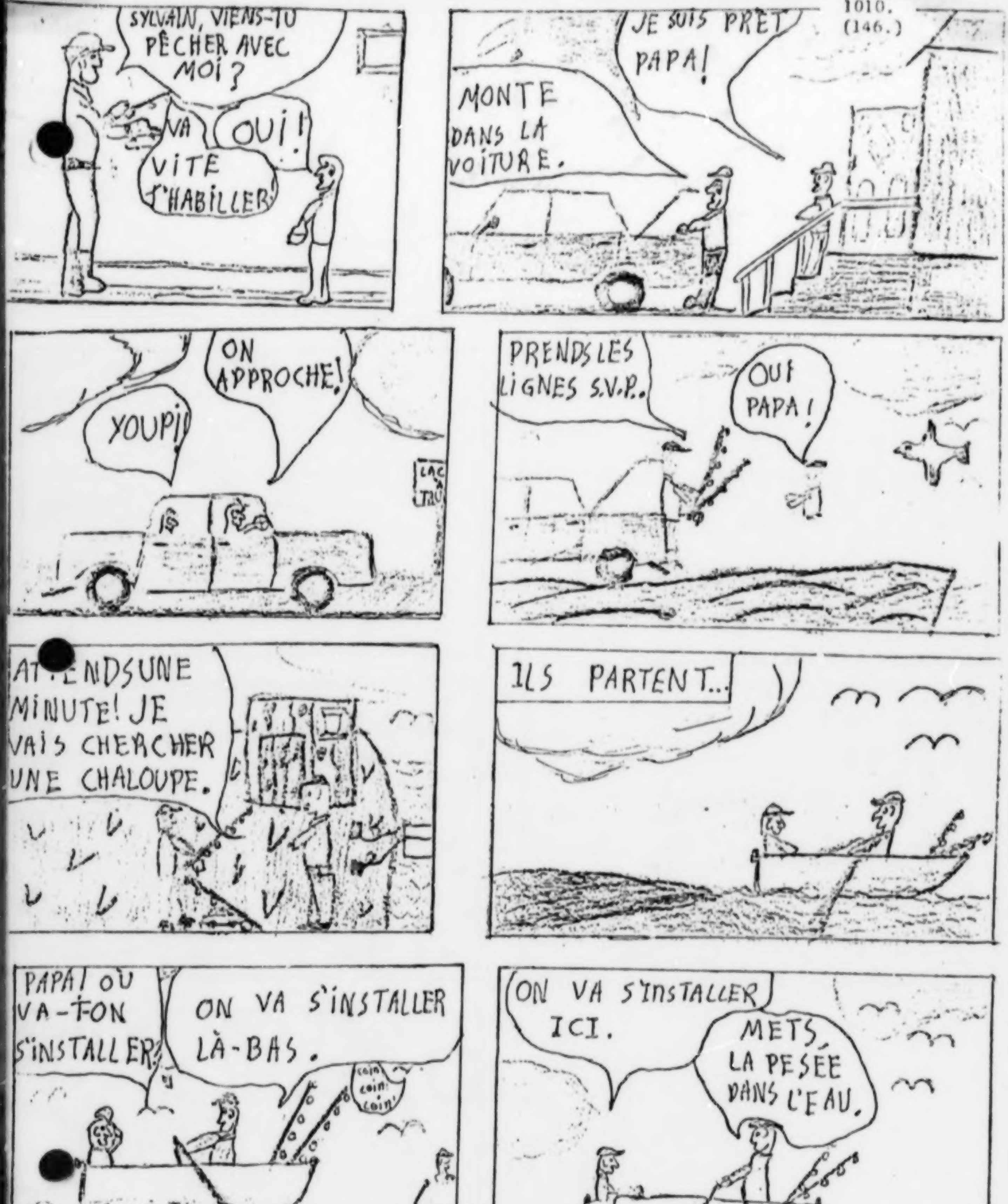

L'ANNIVERSAIRE DE MONTAGNE
QUAND LE SOLEIL DIT BONJOUR AUX MONTAGNES
HA! BONJOUR MONTAGNE! TU ME PARAIS DE BONNE HUMEUR...
COMPRENDS AUJOURD'HUI C'EST MON ANNIVERSAIRE! JE VAIS AVOIR 50 ANS!
COMME TU ES CHANCEUX! QUE VOUDRAIS-TU POUR TON CADEAU?
DES FLEURS, DES MILLIERS DE FLEURS ET 5 ARBRES...
OUIN... ÇA VA ÊTRE ASSEZ ARDU MAIS C'PAS GRAVE
ATTENDS-MOI ICI MONTAGNE JE REVIENS!
15 minutes plus tard soleil est rendu chez nuage.
NUAGE! AUJOURD'HUI, C'EST LA FÊTE À MONTAGNE, ALORS ÉCOUTE MOI BIEN!..
ES-TU D'ACCORD?
OUI
15 minutes plus tard, soleil et nuage sont chez montagne
ALLONS-Y 1-2-3 GO...
IL PLEUVAIT 15 MINUTES ET IL BRILLAIT 15 MINUTES AUSSI ALORS...


OH! REGARDE IL Y A DES FLEURS PARTOUT ET... ET CINQ ARBRES. OH MERCI! MERCI! SOLEIL ET NUAGE.
DE RIEN MONTAG DE RIEN!
MAINTENANT JE SUIS LA PLUS BELLE MONTAGNE DU MONDE ENTIER!
GRACE À MOI ET À NUAGE...
Soleil, nuage et montagne restèrent amis très très longtemps, et montagne resta la plus belle des montagnes.
Fin
Fin

ES EDITIONS JEUNESSES PRESENTENT :

LE PETIT CHIEN QUI SAUVE UN GARÇON

PAR RENÉ PARADIS

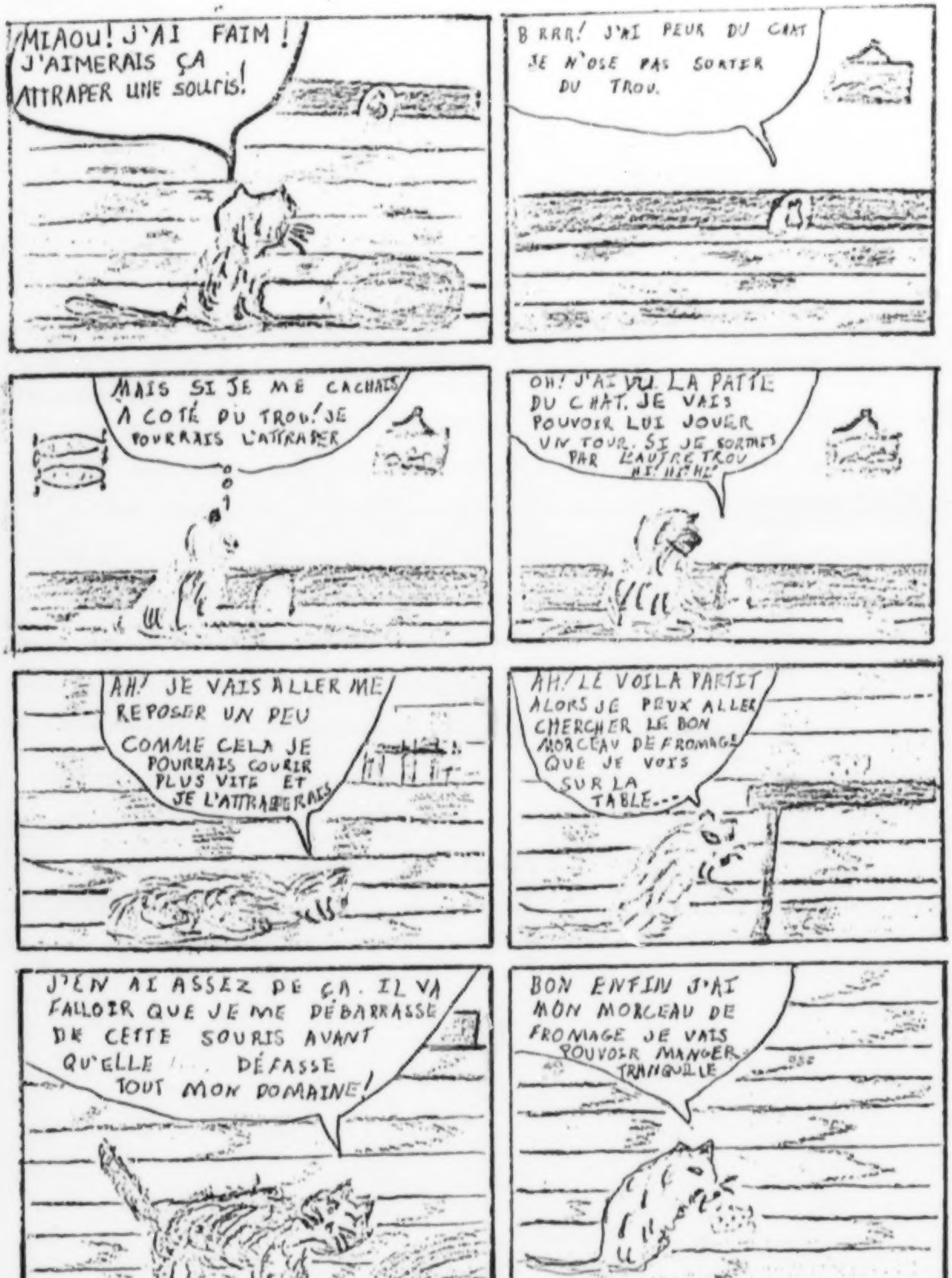

SYLVAIN, VIENS-TU PÊCHER AVEC MOI?
OUI!
VA VITE T'HABILLER!
JE SUIS PRÊT PAPA!
MONTE DANS LA VOITURE.
YOUPI!
ON APPROCHE!
PRENDS LES LIGNES S.V.P.
OUI PAPA!
ATTENDS UNE MINUTE! JE VAIS CHERCHER UNE CHALOUPE.
ILS PARTENT...
PAPA! OÙ VA-T-ON S'INSTALLER?
ON VA S'INSTALLER LÀ-BAS.
coin coin coin
ON VA S'INSTALLER ICI.
METS LA PESÉE DANS L'EAU.

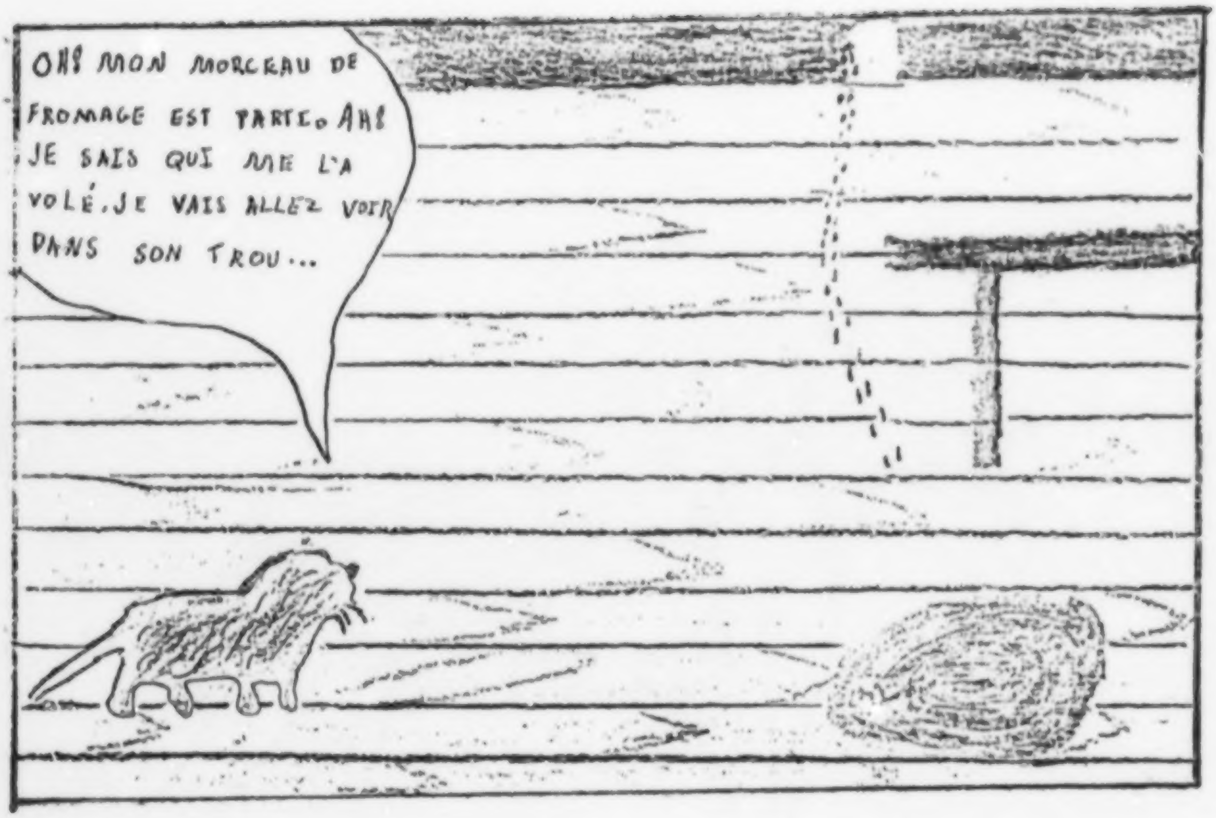
FAIS ATTENTION POUR NE PAS TOMBER!
HAAA!
ESSAYE D'ATTRAPER LE BÂTEAU!
D'ACCORD!
LE CHIEN, QUI VOIT LE GARÇON TOMBE PLONGEA DANS L'EAU.
AU SECOURS
DÉPÊCHE-TOI PETIT CHIEN!
WAOUF!
MERCI! PETIT CHIEN.
WAOUF!
OUI PAPA!
AS-TU FROID?
ON VA RENTRER À LA MAISON.
POURQUOI?
PARCE QUE TU VAS ATTRAPER LA GRIPPE.
HAATCHOUT!
RENDU CHEZ LUI.
J'AI FROID!
FIN

1012.
(148.)

LE CHAT ET LA SOURIS.

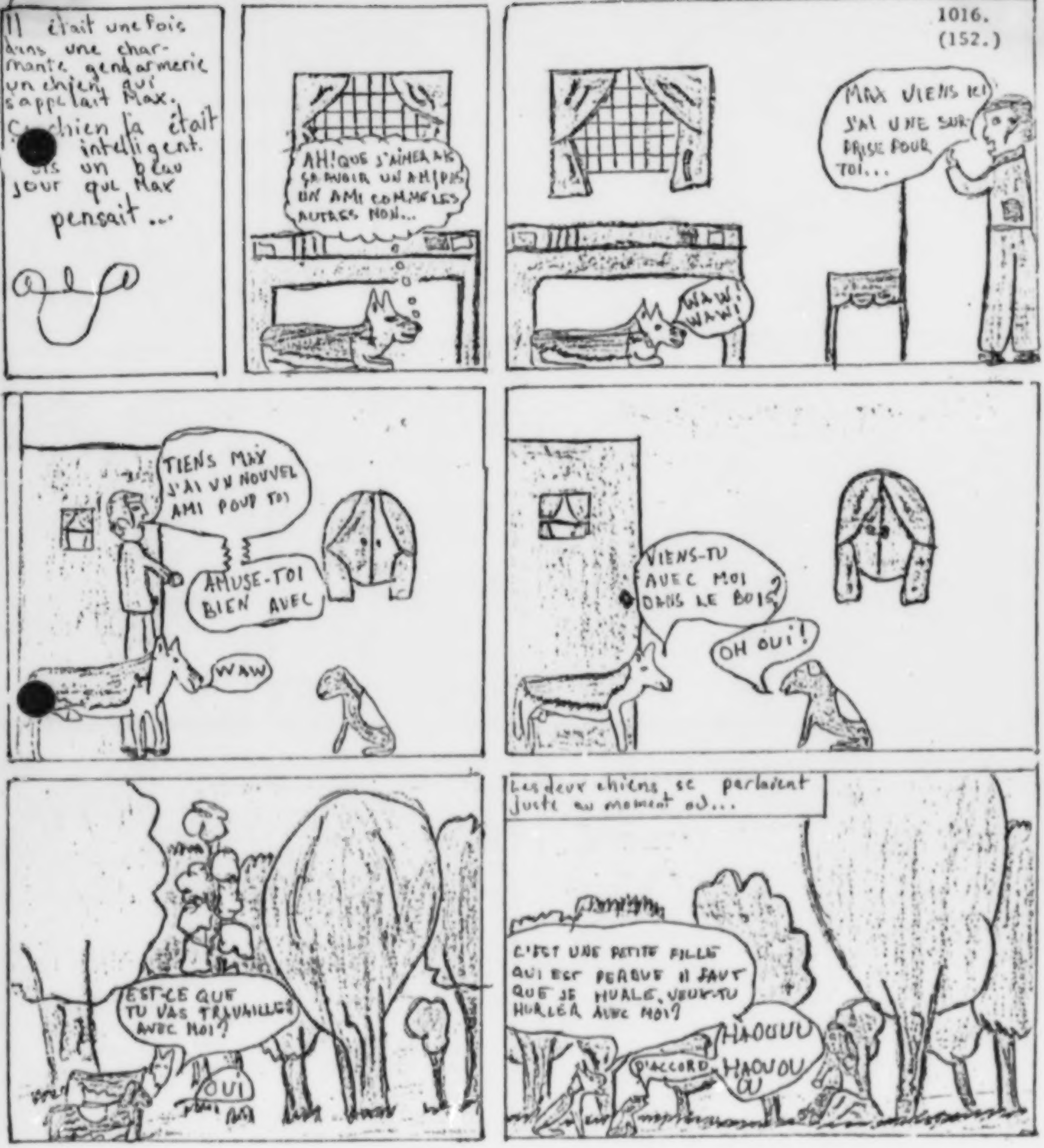
Auteur : Gina Normandin.
Dessinatrice : Gina Normandin
Coloriste

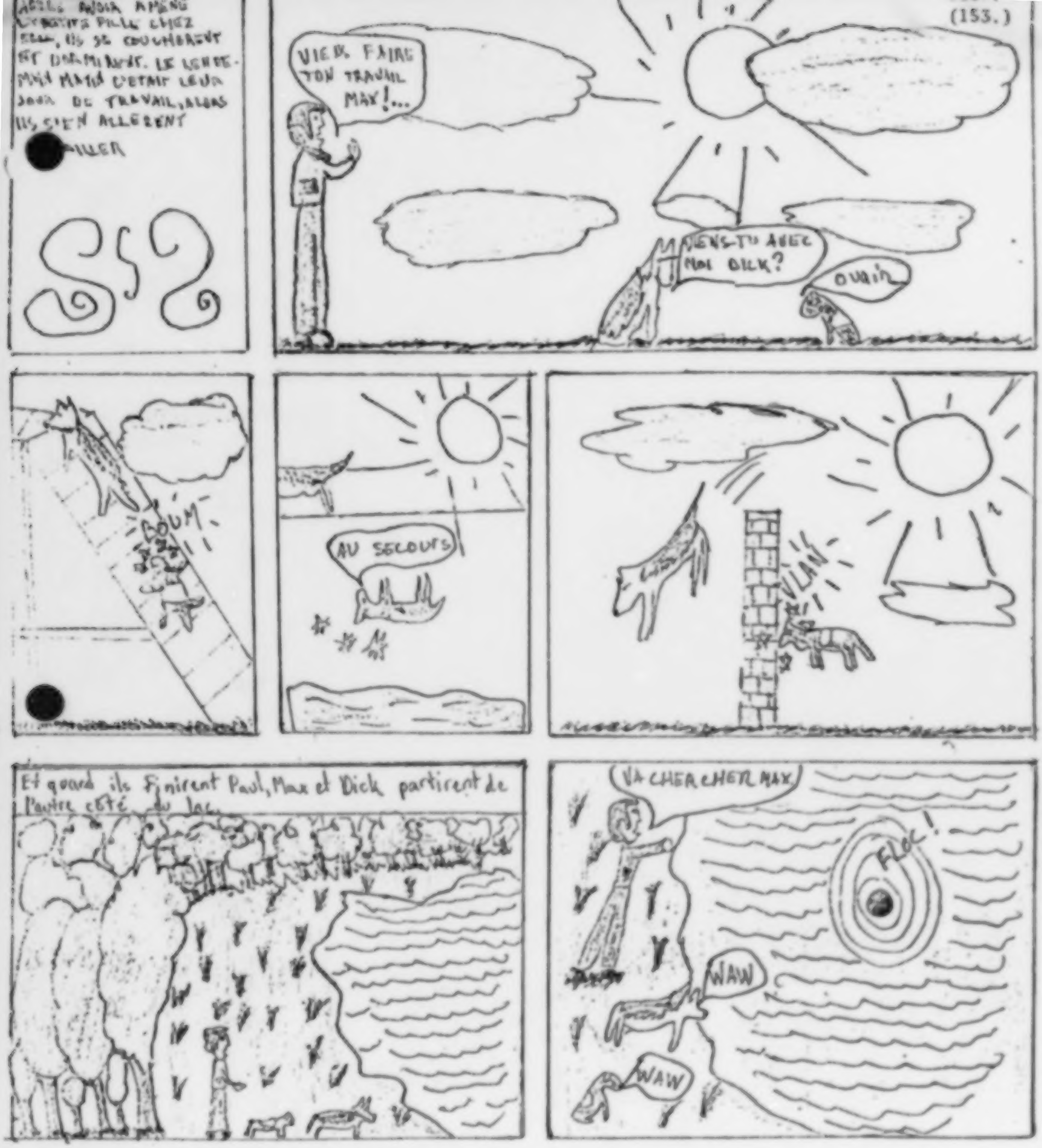

MIAOU! J'AI FAIM! J'AIMERAIS ÇA ATTRAPER UNE souris!
BRRR! J'AI PEUR DU CHAT JE N'OSE PAS SORTIR DU TROU.
MAIS SI JE ME CACHAIS À COTÉ DU TROU! JE POURRAIS L'ATTRAPER
OH! J'AI VU LA PATTE DU CHAT. JE VAIS POUVOIR LUI JOUER UN TOUR. SI JE SORTAIS PAR L'AUTRE TROU HI! HI! HI!
AH! JE VAIS ALLER ME REPOSER UN PEU COMME CELA JE POURRAIS COURIR PLUS VITE ET JE L'ATTRAPERAIS
AH! LE VOILA PARTIT ALORS JE PEUX ALLER CHERCHER LE BON MORCEAU DE FROMAGE QUE JE VOIS SUR LA TABLE...
J'EN AI ASSEZ DE ÇA. IL VA FALLOIR QUE JE ME DÉBARRASSE DE CETTE SOURIS AVANT QU'ELLE ... DÉFASSE TOUT MON DOMAINE!
BON ENFIN J'AI MON MORCEAU DE FROMAGE JE VAIS POUVOIR MANGER TRANQUILLE



Auteur : [illegible] Normandin
Âge : 11 ANS.
École : ST-Philippe

MAX ET SON AMI


Il était une fois dans une charmante gendarmerie un chien qui s'appelait Max.
chien là était intelligent.
un beau jour que Max pensait...
AH! QUE J'AIMERAIS ÇA AVOIR UN AMI PAS UN AMI COMME LES AUTRES NON...
MAX VIENS ICI J'AI UNE SURPRISE POUR TOI...
WAW! WAW!
TIENS MAX J'AI UN NOUVEL AMI POUR TOI
AMUSE-TOI BIEN AVEC
WAW
VIENS-TU AVEC MOI DANS LE BOIS?
OH OUI!
EST-CE QUE TU VAS TRAVAILLER AVEC MOI?
OUI
Les deux chiens se parlaient juste au moment où...
C'EST UNE PETITE FILLE QUI EST PERDUE IL FAUT QUE JE HURLE. VEUX-TU HURLER AVEC MOI?
D'ACCORD
HAOUUU
HAOUOUOU


IIS SE COUCHERENT ET DORMIRENT. LE LENDEMAIN MATIN C'ETAIT LEUR JOUR DE TRAVAIL, ALORS ILS S'EN ALLERENT
VIEN FAIRE TON TRAVAIL MAX!...
VIENS-TU AVEC MOI DICK?
ouain
BOUM
AU SECOURS
VLAN
Et quand ils finirent Paul, Max et Dick partirent de l'autre côté du lac.
VA CHERCHER MAX
FLOC!
WAW
WAW

Scénariste et dessinatrice:
Edith Normandin

(Fin)

Editions:
Soau.

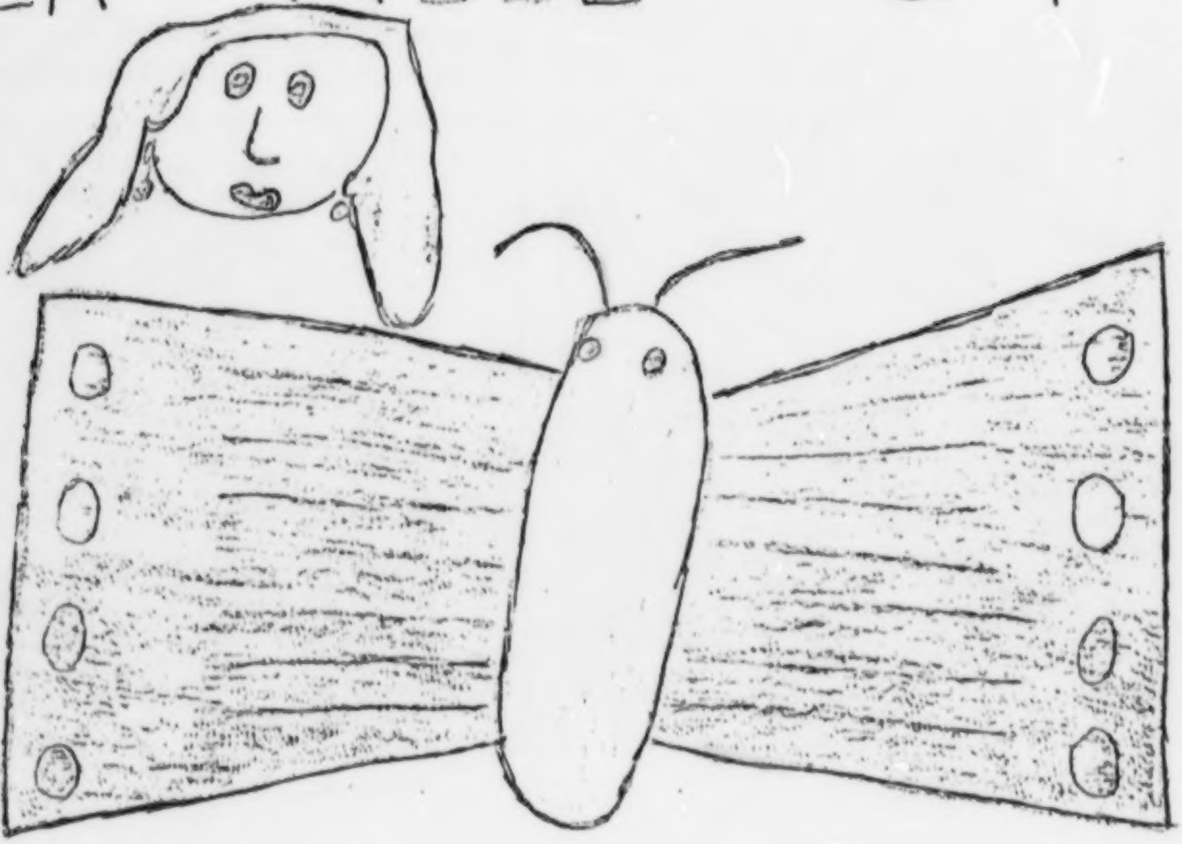
1019.
(155.)

JEAN-LAPIN ET SON AMI L'OEUF CALI

BONJOUR! COMMENT T'APPELLES-TU? JE VOUDRAIS BIEN SAVOIR TON NOM?? ALORS QUEL EST TON NOM?? TON NOM?
JE ME NOMME L'OEUF CALI MAIS... SI TU VEUX, TU PEUX M'APPELER CALI. ET TOI! QUEL EST TON NOM?
Jean-Lapin le sauteur de prairie...
Qui dévore beaucoup de chocolat?
Des ours! Un phoque! Un cheval...
ET BIEN CE SONT LES P'TITS ET LES GRANDS ENFANTS!
ET POURQUOI PAS MOI???
Le lendemain, c'est la fête...
Pas encore des oeufs!
HA HA
HI HI
C'EST LE JOUR DES NOISETTES!

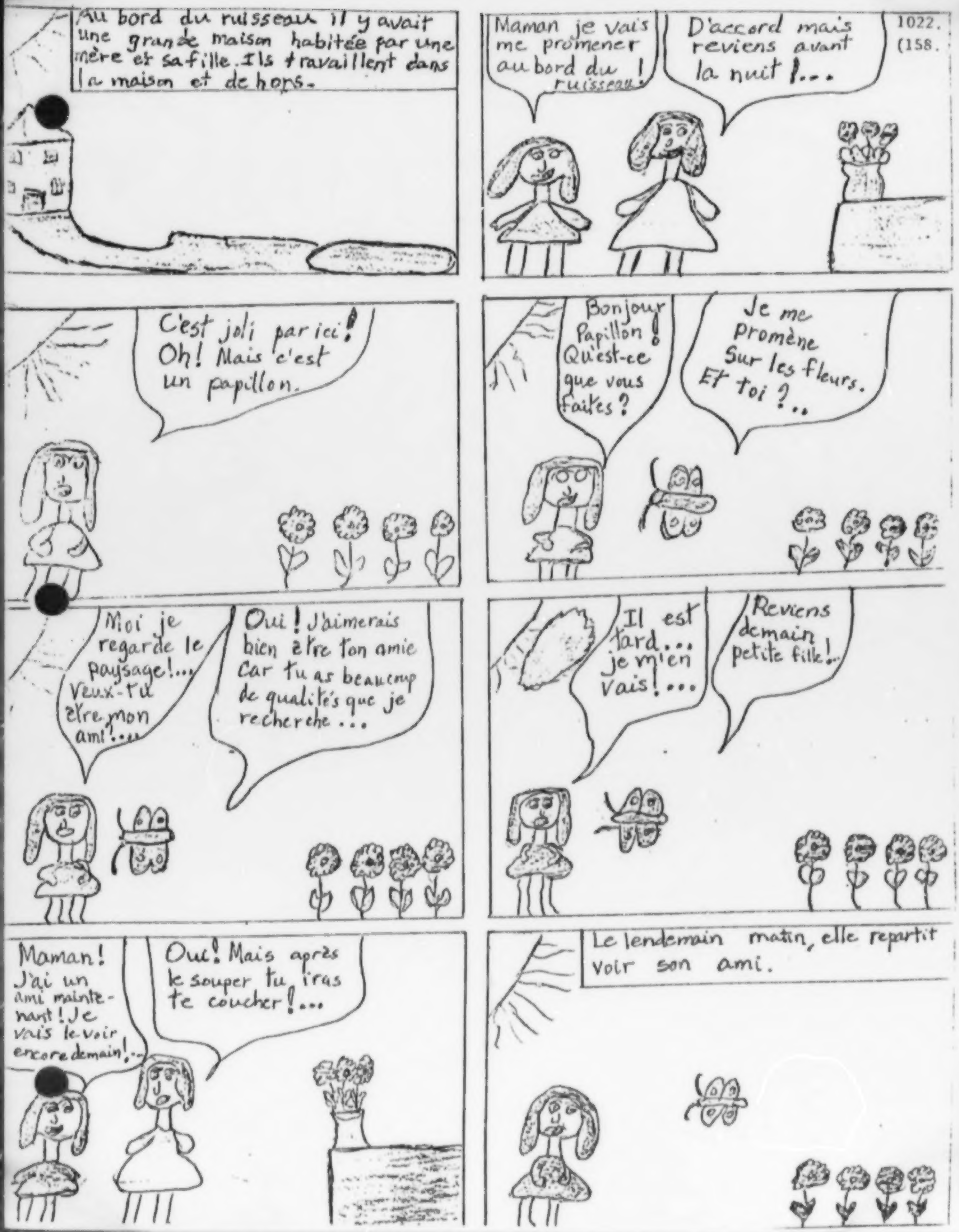
LE PAPILLON, LA FILLE ET

1021.
(157.)



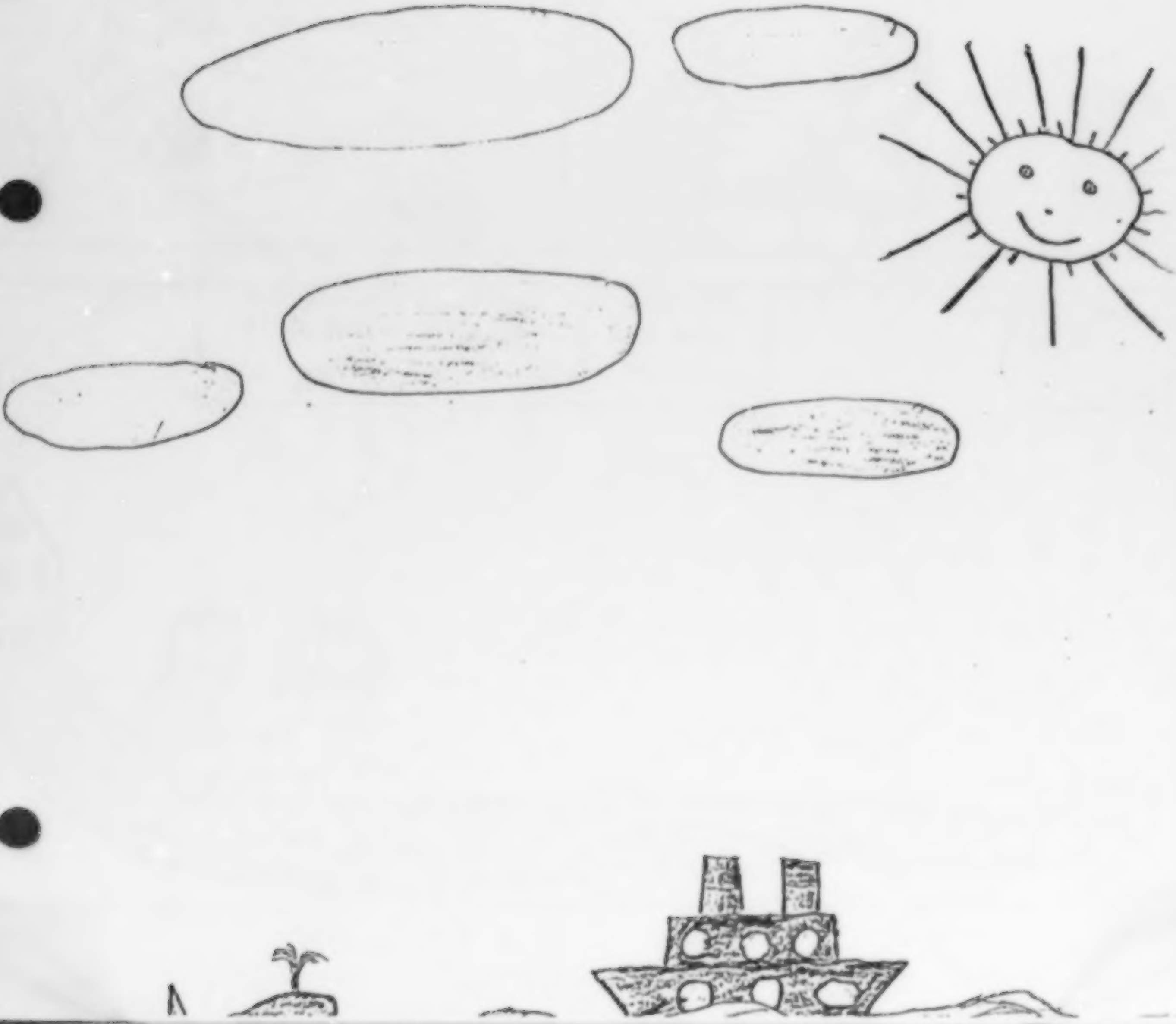
LA MÈRE.

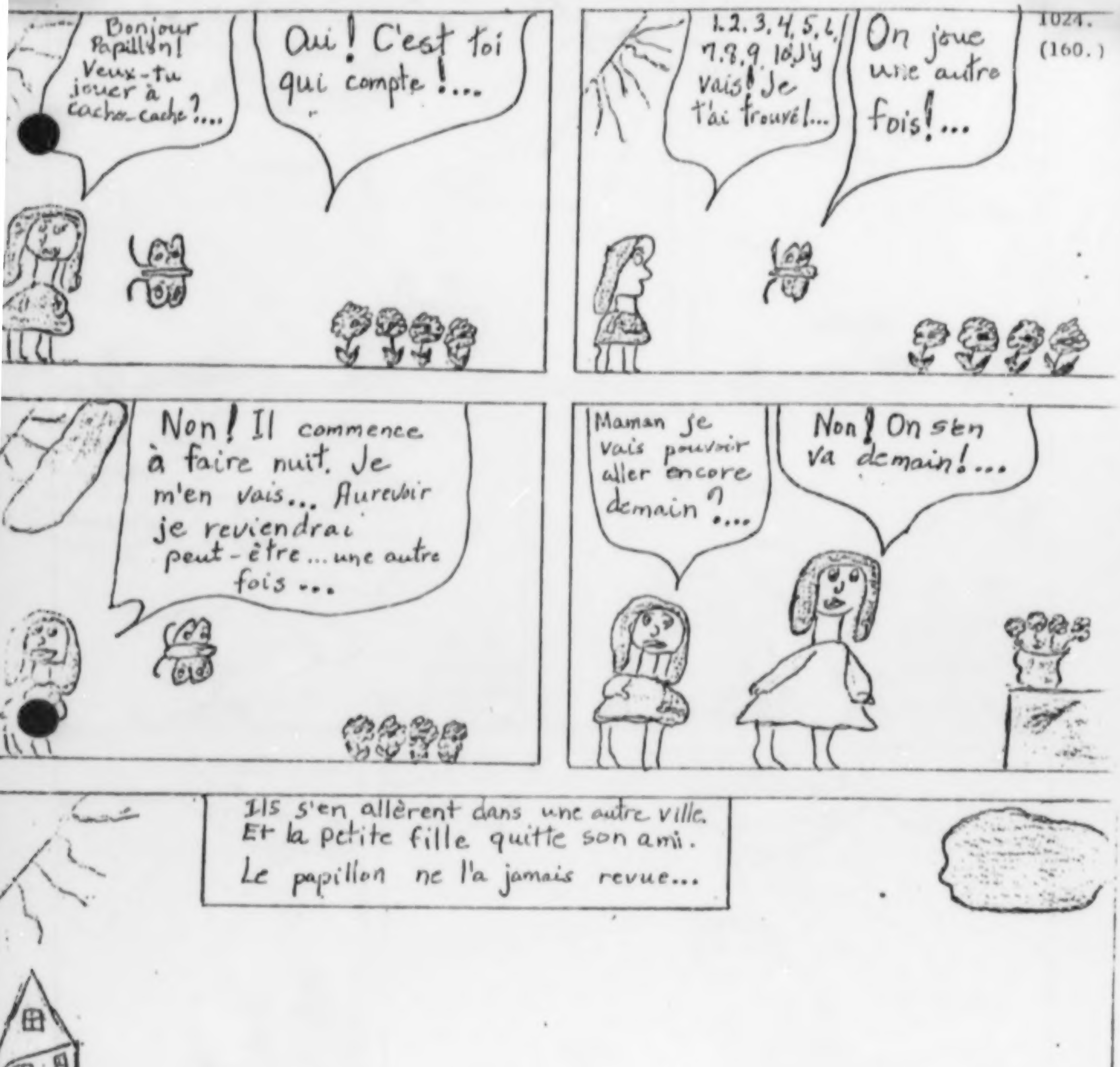
Auteur compositeur : Martine Chênevert.
Dessinatrice et coloriste: Martine Chên

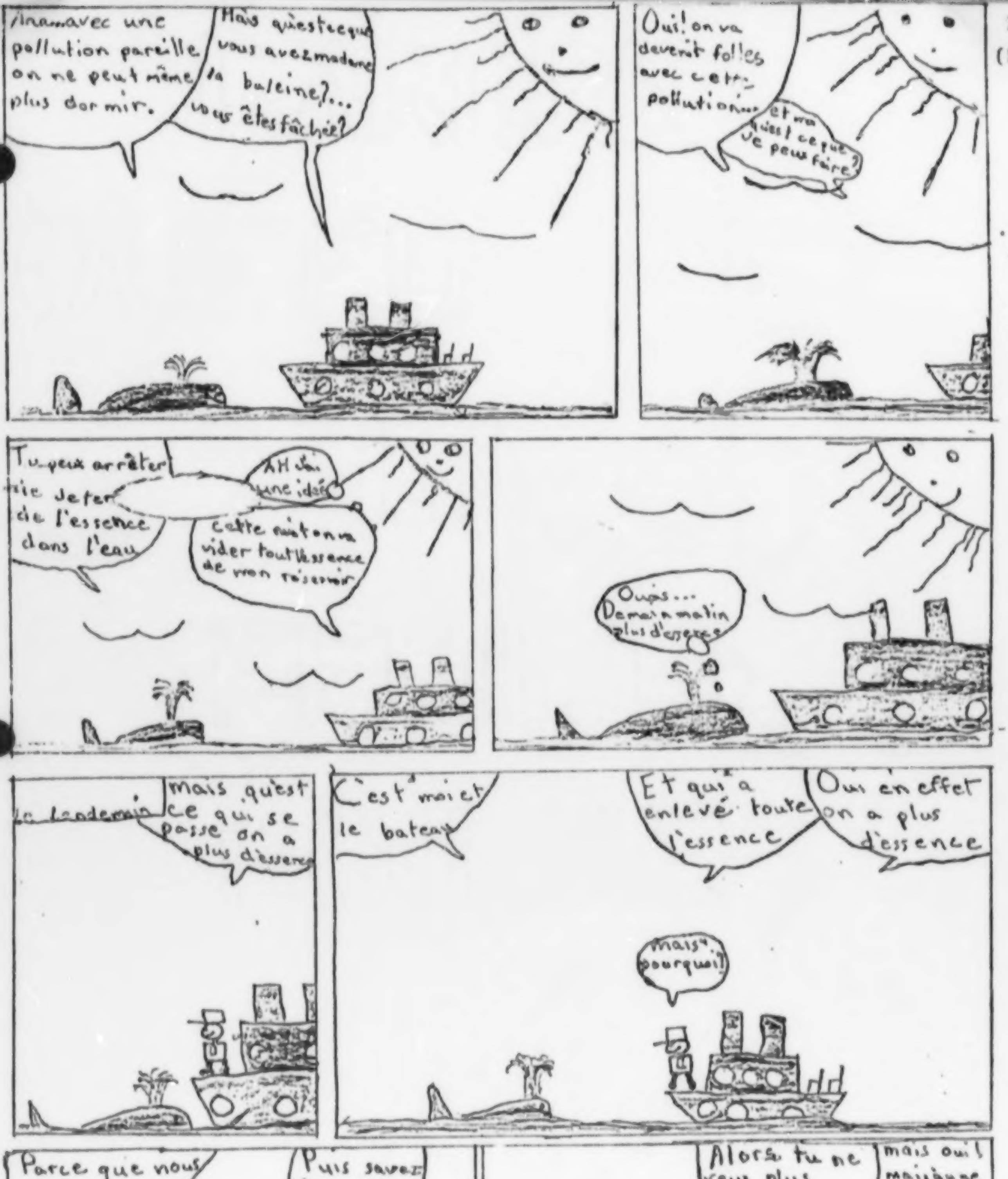


Au bord du ruisseau il y avait une grande maison habitée par une mère et sa fille. Ils travaillent dans la maison et dehors.
Maman je vais me promener au bord du ruisseau!
D'accord mais reviens avant la nuit!...
1022.
(158.
C'est joli par ici! Oh! Mais c'est un papillon.
Bonjour Papillon! Qu'est-ce que vous faites?
Je me promène sur les fleurs. Et toi?..
Moi je regarde le paysage!... Veux-tu être mon ami!...
Oui! J'aimerais bien être ton amie car tu as beaucoup de qualités que je recherche...
Il est tard... je m'en vais!...
Reviens demain petite fille!..
Maman! J'ai un ami maintenant! Je vais le voir encore demain!..
Oui! Mais après le souper tu iras te coucher!...
Le lendemain matin, elle repartit voir son ami.

LE BATEAU ET LA BALEINE. 1023. (159.)




Bonjour Papillon! Veux-tu jouer à cache-cache?...
Oui! C'est toi qui compte!...
1.2.3.4.5.6.7.8.9.10! J'y vais! Je t'ai trouvé!...
On joue une autre fois!...
Non! Il commence à faire nuit. Je m'en vais... Aurevoir je reviendrai peut-être... une autre fois...
Maman je vais pouvoir aller encore demain?...
Non! On s'en va demain!...
Ils s'en allèrent dans une autre ville.
Et la petite fille quitte son ami.
Le papillon ne l'a jamais revue...


Ahaaa avec une pollution pareille on ne peut même plus dormir.
Mais qu'estcequ vous avez madame la baleine?... vous êtes fâchée?
Oui! on va devenir folles avec cette pollution...
et moi qu'est ce que je peux faire?
Tu peux arrêter de jeter de l'essence dans l'eau
AH ça une idée
cette nuit on va vider tout l'essence de mon réservoir
Oups... Demain matin plus d'essence
Le Lendemain
mais qu'est ce qui se passe on a plus d'essence
C'est moi et le bateau
Et qui a enlevé toute l'essence
Oui en effet on a plus d'essence
Mais... pourquoi!
Parce que nous les baleines ont plus vivre dans cette Pollution
Puis savez vous que l'essence, ça pollue
Alors tu ne veux plus naviguer.
mais oui! mais à une condition que ce soit avec des rames.
D'accord

L'ARBRE TOUFFU ET LA FEUILLE POILUE

1026.
(162.)

Auteur: Gina Normandin
Dessinatrice: Gina Normandin
Editions: Gino.

BONJOUR UFFU. COM-MENT ÇA VA?
ÇA VA TRES BIEN.
OH! POILUE JE VOULAIS TE PREVENIR D'UNE BOURRASQUE DE VENT
MERCI TOUFFU! JE NE M'ATTENDA PAS À CELA!
AU REVOIR ET BONNE NUIT!
DANS LA NUIT.
"AIE! AIE LA PLUIE ME CHATOUILLE!"
AU SECOURS! AU SECOURS! JE ME DETACHE, JE VIRE-VOLTE, JE VOLTIGE ET JE VAIS TOMBER AU PIED DE TOI!
OH! OH! POILUE, EST-CE QUE TU T'ES FAIT DES BOBOS?
JE SUIS JUSTE UN PEU DECHI-REE.
OH! EXCUSE-MOI CE N'EST PAS DE MA FAUTE!

PASSE UN BON HIVER!
TOI AUSSI TOUFFU, BONSOIR! AU PRINTEMPS PROCHAIN

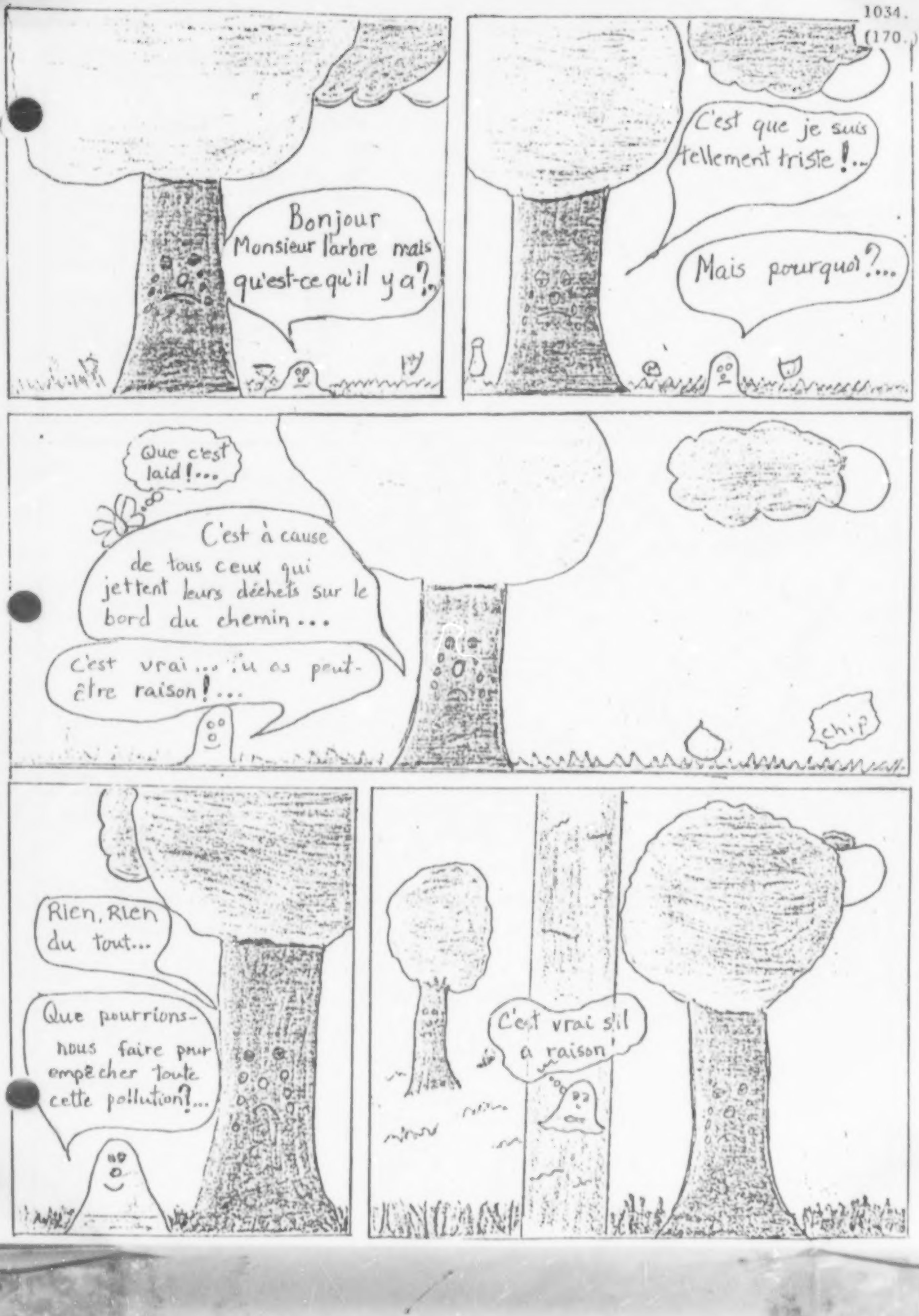
LA CHASSE AUX SCHTROUMPFS

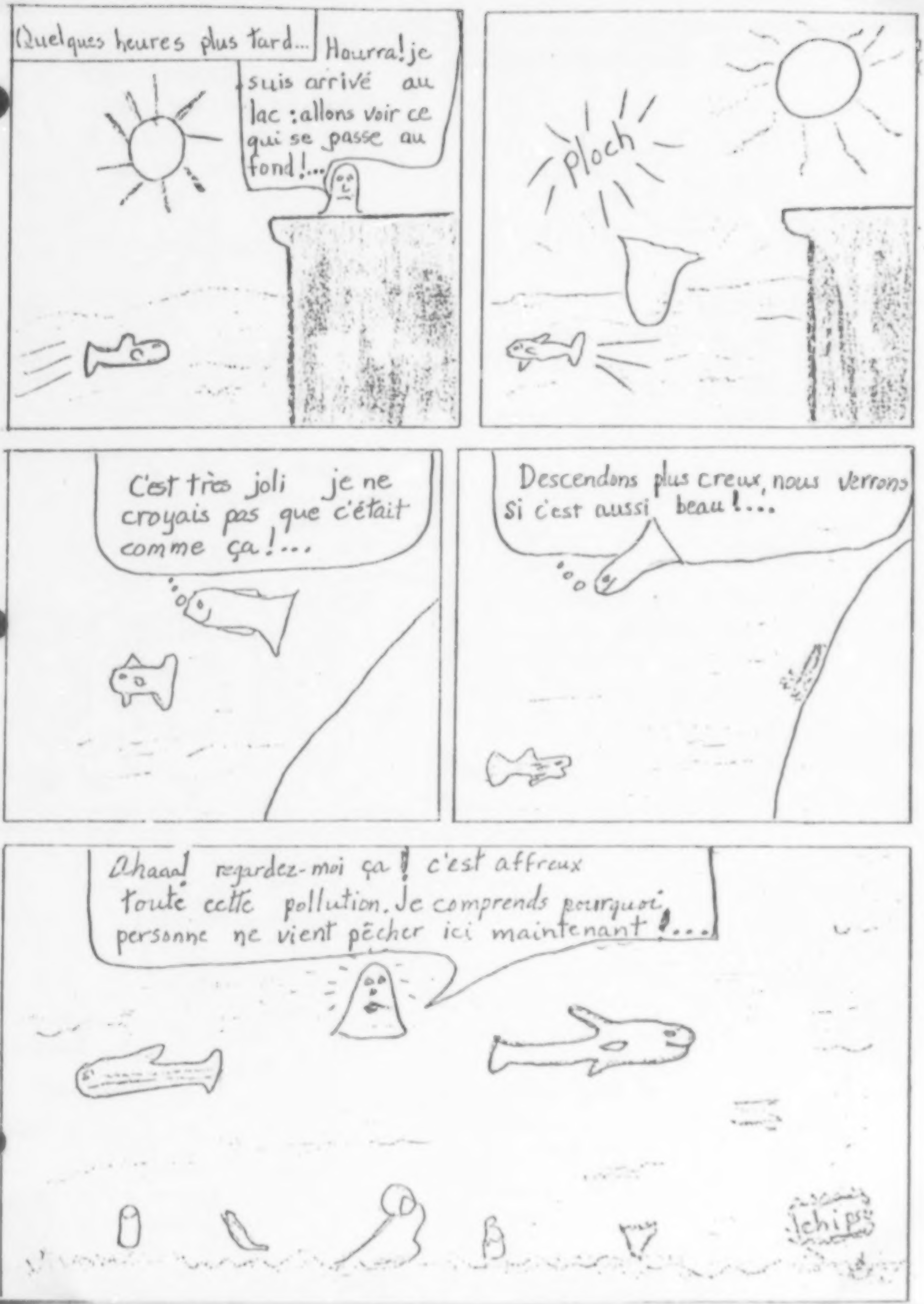
Viens Schtroumpf! on va aller à la chasse!...
Ha! Ha! Ha! Ha! Ha! Ha! Ha! Ha! Ha!
Je vais amener mon fusil et mon couteau. Bon nous partons!
Eh! regarde. il y a un lièvre! Va le cherche.
Il falloir que je coure vite pour être un bon schtroumpf.
C'est beau! Schtroumpf, je suis fier de toi. Bon on rentre chez nous!
Je suis content d'avoir attrapé ce lièvre!
Eh Schtroumpf! je sais pas comment le faire cuire!
Moi je sais comment faire cuire un lièvre!...
Premièrement, on met le lièvre dans le four...
Et après, on met du sel, du poivre et des épinards!
Combien de temps le faisons-nous cuire ?

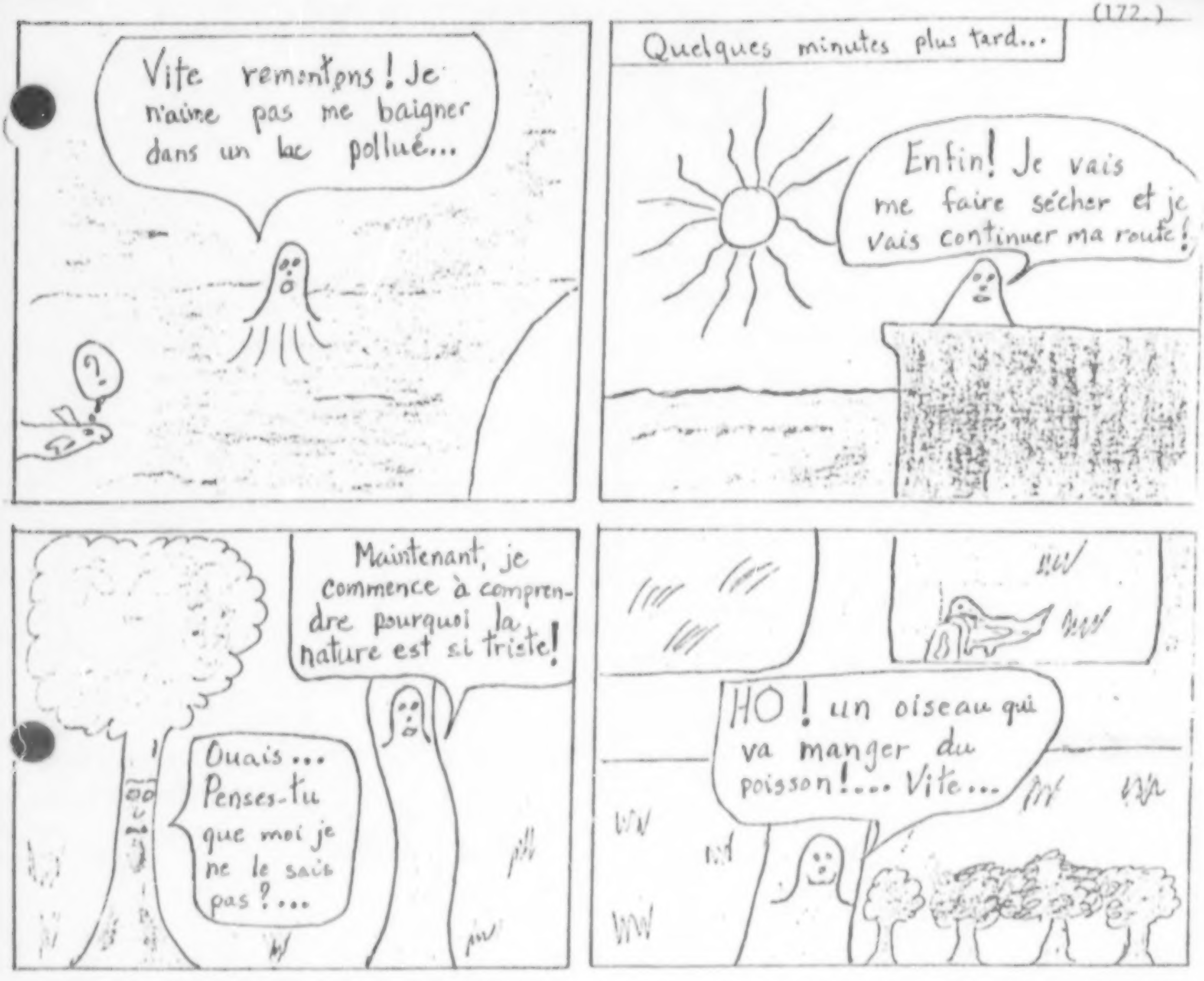
Compositeurs : Stéphane Paro et Stéphane Jolin
Dessinateur : Stéphane Jolin
Coloriste : Jacqueline Mori

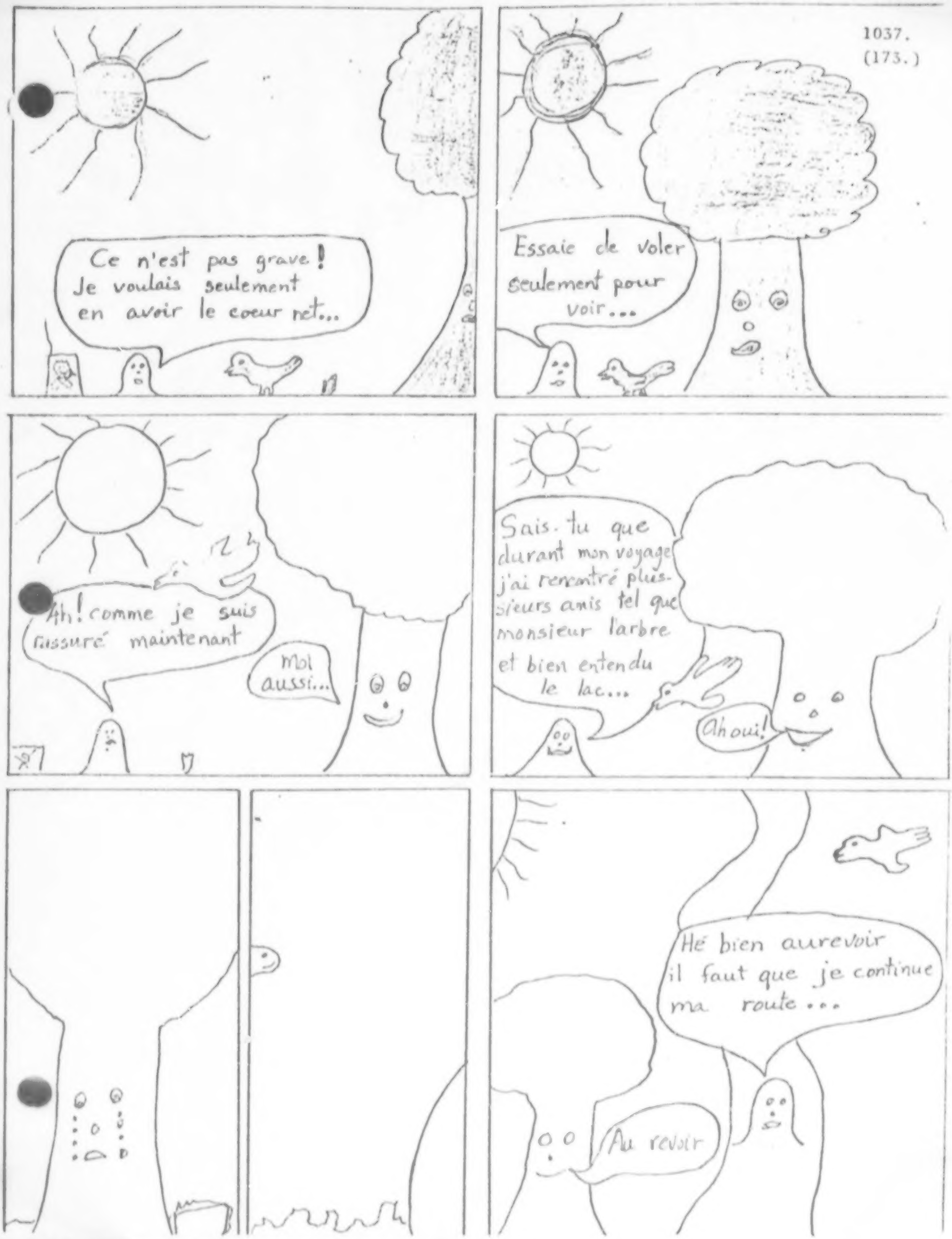
Maudite
Pollution

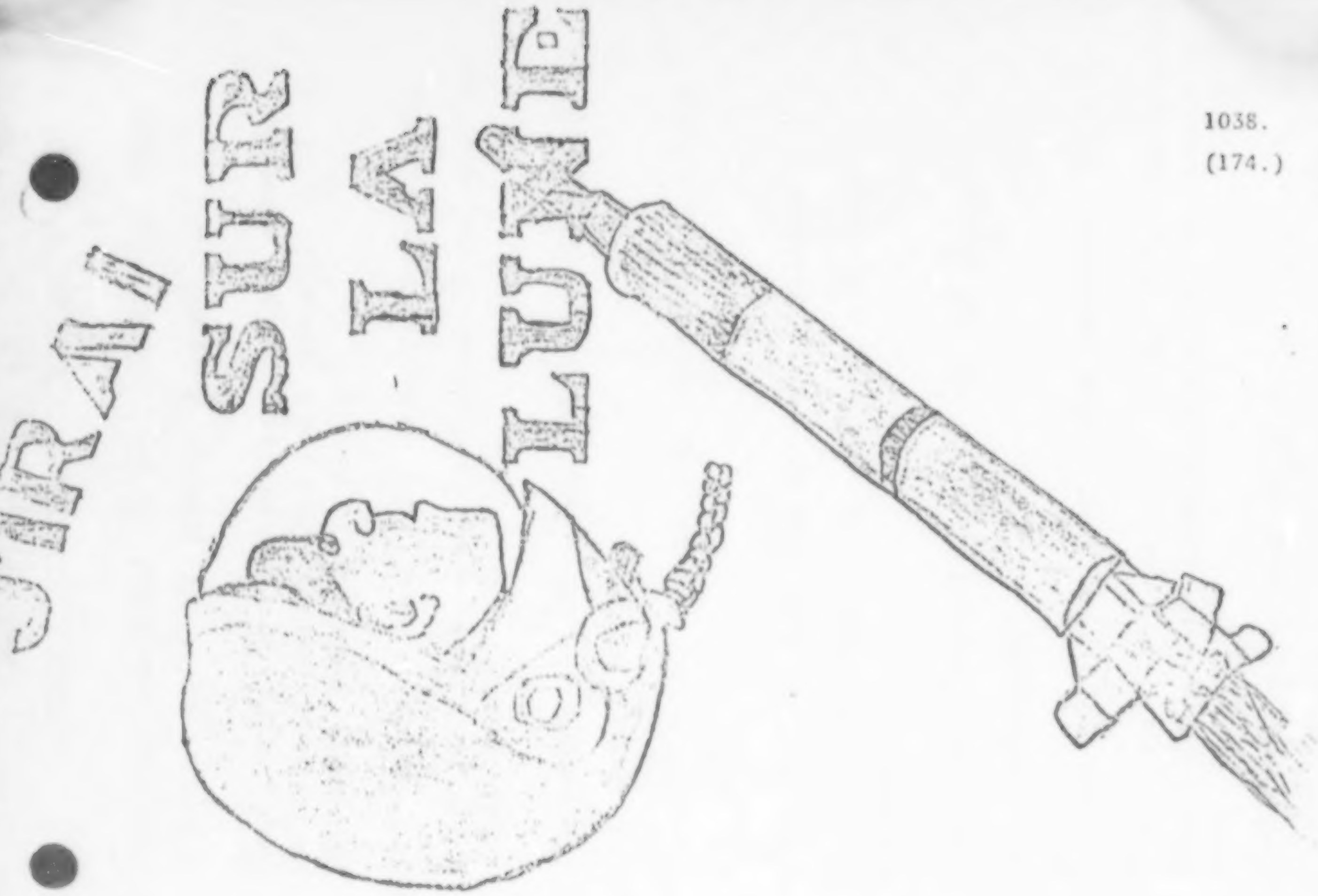
Natu
et la
Pollution


Bonjour Monsieur l'arbre mais qu'est-ce qu'il y a?..
C'est que je suis tellement triste!..
Mais pourquoi?...
Que c'est laid!...
C'est à cause de tous ceux qui jettent leurs déchets sur le bord du chemin...
C'est vrai... tu as peut-être raison!...
chip
Rien. Rien du tout...
Que pourrions-nous faire pour empêcher toute cette pollution?...
C'est vrai s'il a raison


Quelques heures plus tard...
Hourra! je suis arrivé au lac : allons voir ce qui se passe au fond!...
ploch
C'est très joli je ne croyais pas que c'était comme ça!...
Descendons plus creux, nous verrons si c'est aussi beau!...
Ahaaa! regardez-moi ça! c'est affreux toute cette pollution. Je comprends pourquoi, personne ne vient pêcher ici maintenant!...
chips


Vite remontons! Je n'aime pas me baigner dans un lac pollué...
?
Quelques minutes plus tard...
Enfin! Je vais me faire sécher et je vais continuer ma route!
Maintenant, je commence à comprendre pourquoi la nature est si triste!
Ouais... Penses-tu que moi je ne le sais pas?...
HO! un oiseau qui va manger du poisson!... Vite...
Oiseau!.. oiseau!... Ne mange pas ça! C'est poison!
Ha lalla! Il a mangé du poison!...
Mais non! Je ne voulais pas le manger. Je voulais juste le regarder puis le sentir...
Comme j'ai eu peur!...


Ce n'est pas grave! Je voulais seulement en avoir le coeur net...
Essaie de voler seulement pour voir...
Ah! comme je suis rassuré maintenant
Moi aussi...
Sais-tu que durant mon voyage j'ai rencontré plusieurs amis tel que monsieur l'arbre et bien entendu le lac...
Ah oui!
Hé bien aurevoir il faut que je continue ma route...
Au revoir


J'RAI
SUR
LA
LUNE

-Bonjour monsieur Bibo! Est-ce que vous croyez qu'il va pleuvoir aujourd'hui?

-Non, mais le temps sera clair demain. Un beau soleil pas de nuages gris et la lune sera toute ronde!

-La lune je ne l'ai jamais vue de près. L'avez-vous vue, vous monsieur Bibo, vous qui voyez tout?

-Oui bien sûr! Chez moi j'ai un téléscope.

-Un quoi?

-Un téléscope ça sert à regarder la lune de près.

-Puis-je le voir demain votre tééscote???

Oui si tu veux! Mais c'est un téléscope! D'accord?

-Oui un té-lés-co-pe je l'ai eu Wow!

Le lendemain.

-Maman je peux aller chez monsieur Bibo?

-Mais qu'est-ce qui se passe avec ce monsieur Bibo? Depuis un certain temps tu es toujours avec lui!

-C'est parce qu'on veut regarder la lune avec un téléscope!

1039.
(175.)

Tu t'intéresses à la lune maintenant! J'aimerais bien que tu t'intéresses à autre chose. Tu es assez dans la lune comme ça!

Le soir.

Bonjour, monsieur Bibo! Où est votre télescope?

Là-haut. Viens voir ça!

Ho! Mais il est géant votre télescope!

Oui, bien sûr si tu veux bien voir la lune!

15 ans plus tard, notre garçon est le grand homme de l'univers. Il eu l'idée de faire une base spatiale. Il la construisit en 3 ans. Son personnel est 2 secrétaires et 30 mécaniciens. Une de ses secrétaires est jolie, intelligente, dévouée et sympathique. Mais ça ne s'arrête pas là. Il lui fait la cour et la fait sortir le soir. 1 an après, c'est le mariage. Trois ans plus tard un petit garçon naît. Il est très très intelligent. Il fait son primaire, son secondaire et son université. Il aime traiter la lune plus que son père. A 30 ans, son père meurt. Lui ne lâche pas.... il réussit à construire une fusée mais aucun homme n'entrera dedans, car tous avaient peur qu'elle ne se rende à destination. Il envoie donc une chienne qui se rend sur la lune. Il continue ses expériences. Une des secrétaires donne sa démission. Une charmante demoiselle vient la remplacer. Tous deux s'aiment. Il se mariat et eut un garçon qui grandit. A 30 ans il alla sur lune et dit: "Père je te remercie de tout mon coeur, je promets de faire une fusée qui ira de la terre à la lune. Merci aussi à monsieur Bibo qui le mérite au nom de mon père, de mon grand-père et aussi mon arrière-grand-père. Je mets le drapeau du Canada sur la lune. Voilà".

L'histoire se termine ainsi. J'espère que vous avez aimé le récit véridique.

Fin.

Ghyslain Vallières.

1040.
(176.)

Si vous aimez les histoires de mystères et de fusées, suivez la prochaine aventure qui est: AFFAIRE D'IDENTITÉ.

munication écrite

Clientèle: 10 ans
Temps: mai 1980

Objectif	Activités	Objectivation
muler l'expression et l'imagina- n créatrices par le médium Ban- dessinée.	Présentation du concours: raconter brièvement, en faisant appel à l'écrit (scénario) et au graphisme (dessin) un événement comique ou réaliste inspiré de la vie rurale.	Voir à ce que le sujet soit travaillé dans le peu de temps accordé.
	Lecture des modalités: - 2 planches numérotées - identification au verso de chacune des planches - matériaux - contraintes: lettrage lisible titre original dans la première case de l'histoire.	
	Discussion sur le sujet.	Analyser les possibilités de réalisation et de réussite.
	Réalisation de la bande dessinée.	Intégrer les connaissances.
	Envoi au Festival des Cantons.	Répondre aux exigences.
	Sélection des gagnants.	Utiliser la grille d'objectivation.
	Convocation pour la remise des certificats et des prix.	
	Remise des prix le dernier vendredi du Festival. (Valeur de $75.00 en albums)	Feed-back des parents, amis, lecteurs présents.
	Gagnants section enfant < une scénariste / un dessinateur > 10 ans (impliqués dans ce projet)	

Commentaires de l'enseignant

Il est nécessaire et important d'accorder notre appui aux élèves qui désirent faire plus.

Ceux-ci se lancent continuellement des défis. Pourquoi pas les vivre avec eux?

Les enfants aiment beaucoup communiquer leur réalisation.

Ils reculent rarement devant un travail qui sera montré, envoyé, affiché.

Le dictionnaire des onomatopées est utilisé régulièrement.

Réactions de l'enfant

Une dizaine d'élèves participe au concours du Festival.

Quelques élèves font des posters pour décorer le local destiné à recevoir les bandes dessinées du concours.

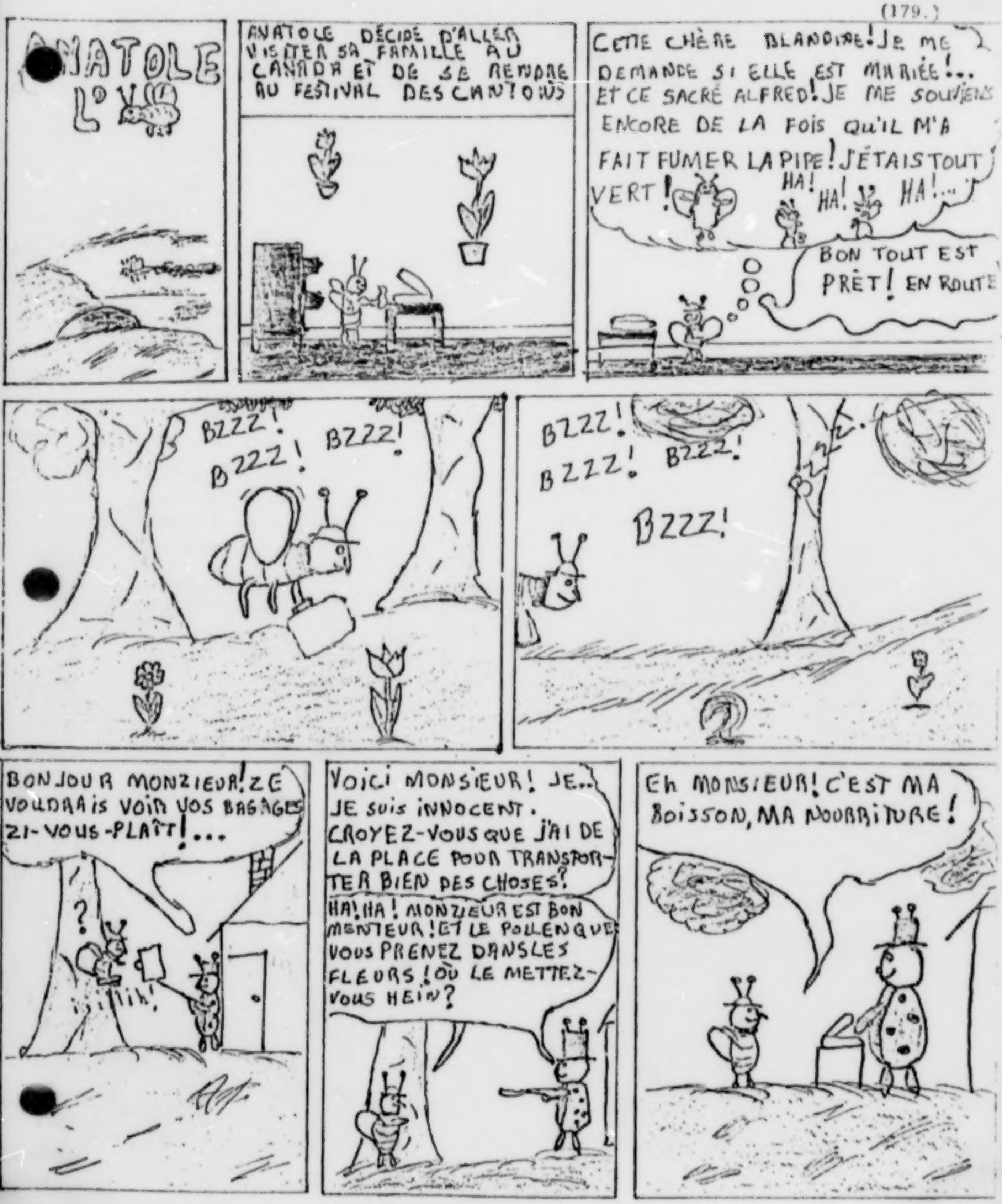
Pendant la visite des kiosques, ils sont très heureux de voir leur réalisation affichée.

Ils ont invité leurs parents à aller voir le local réservé à la Bande dessinée.

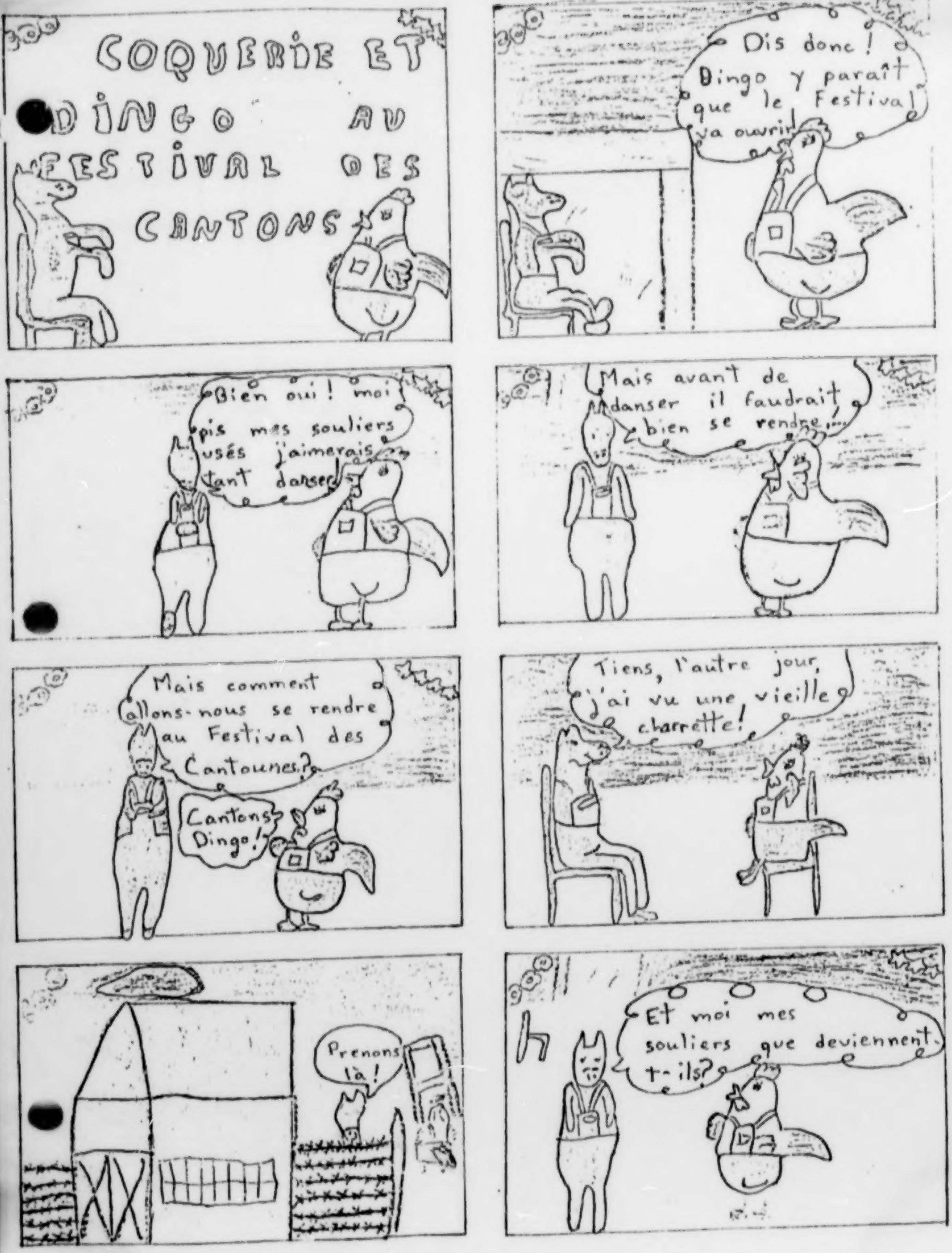
Ils ont félicité les gagnants.

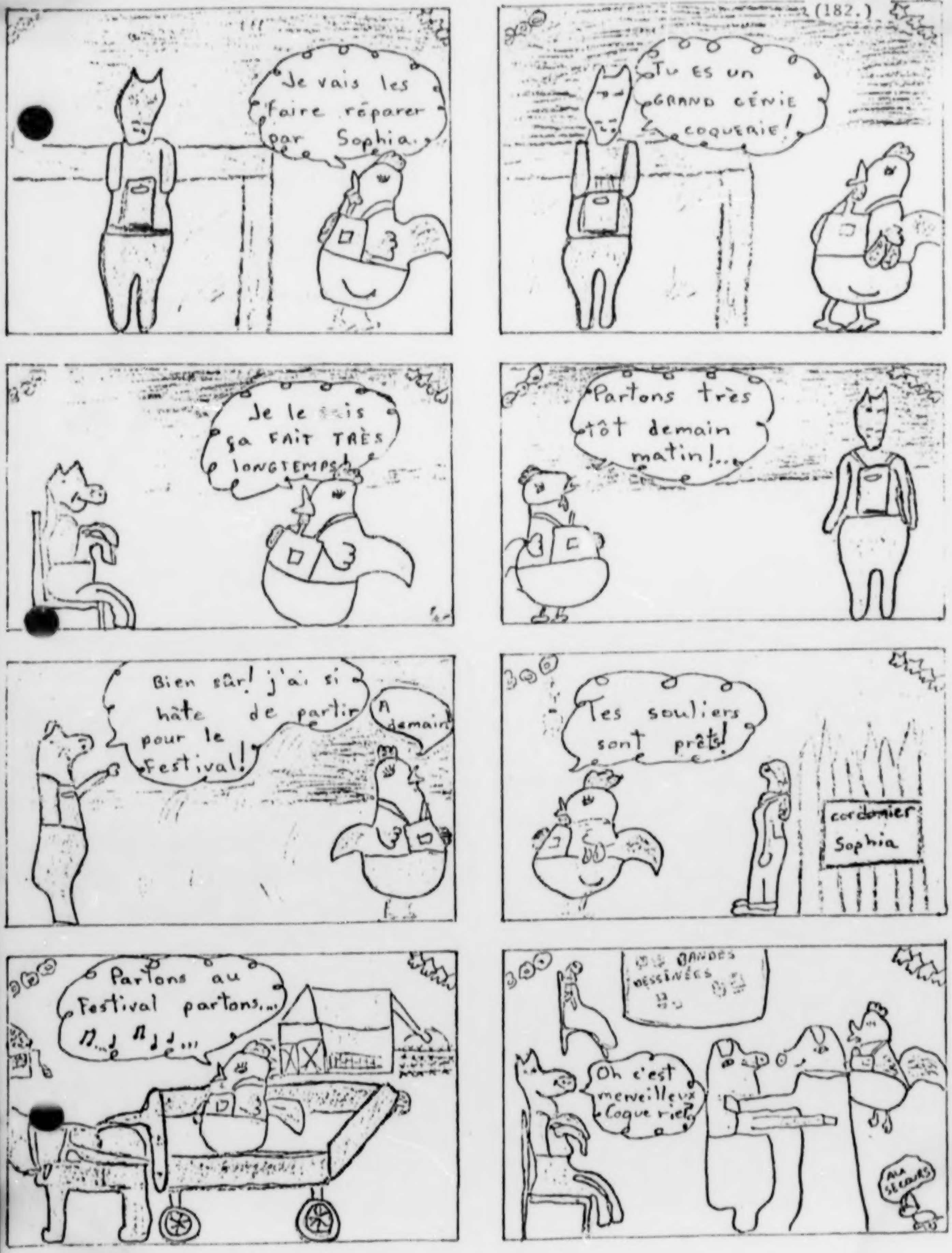
Ceux-ci se sont déplacés un soir pour participer à la soirée des méritants à ce "concours de bande dessinée du Festival 80".

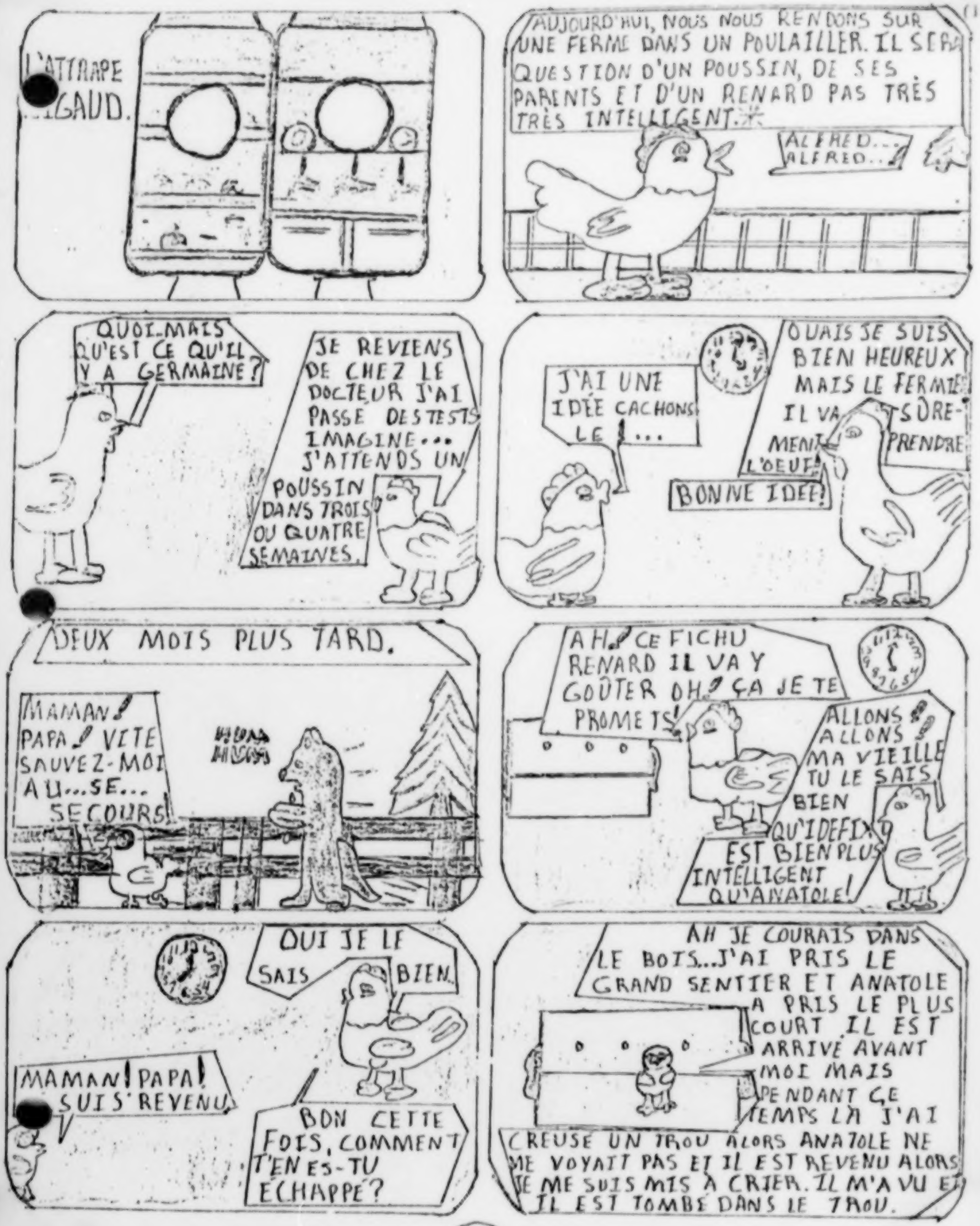
Les enfants sont très fiers de leur production.

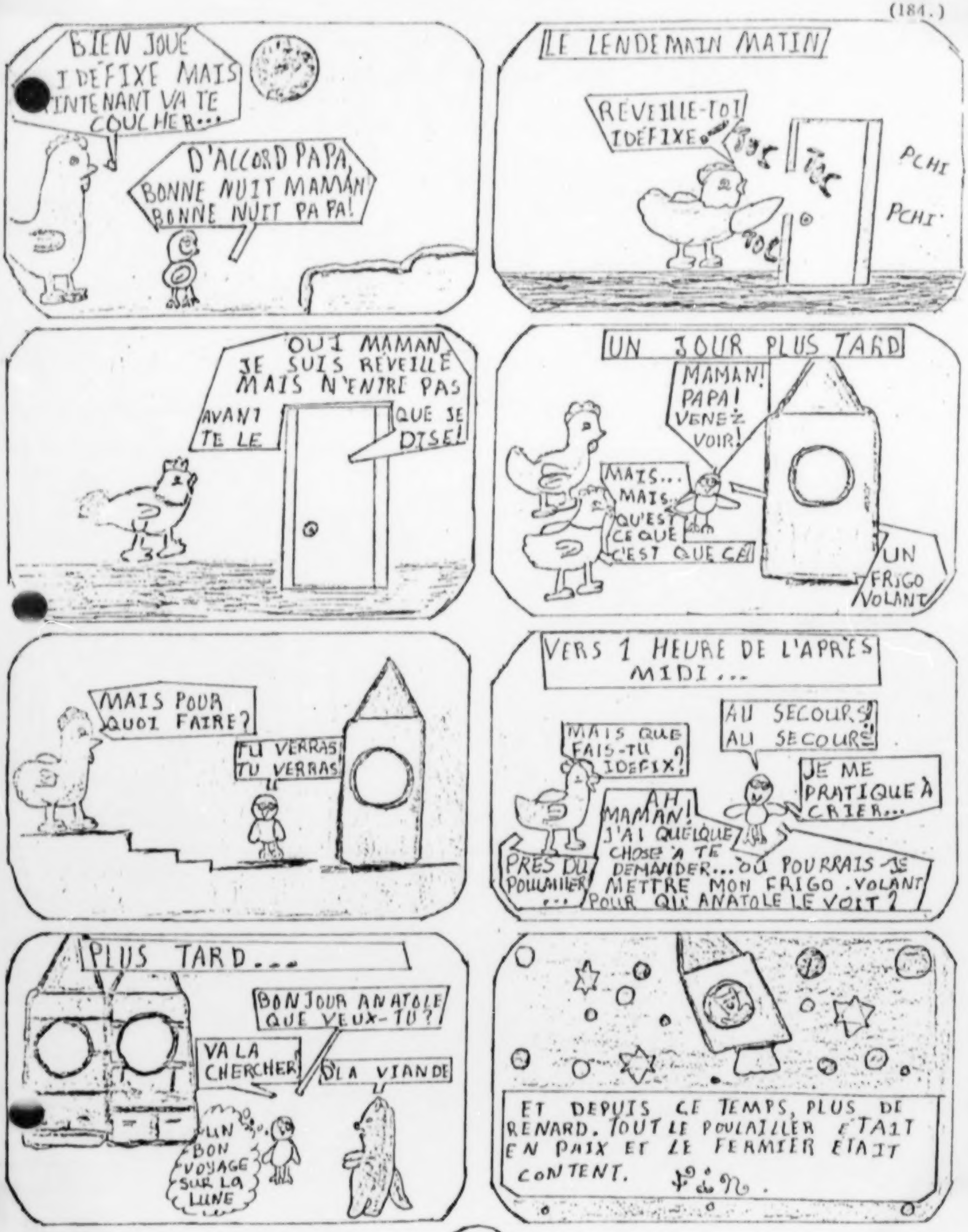

ANATOLE L'
ANATOLE DÉCIDE D'ALLER VISITER SA FAMILLE AU CANADA ET DE SE RENDRE AU FESTIVAL DES CANTONS
CETTE CHÈRE BLANDINE! JE ME DEMANDE SI ELLE EST MARIÉE!... ET CE SACRÉ ALFRED! JE ME SOUVIENS ENCORE DE LA FOIS QU'IL M'A FAIT FUMER LA PIPE! J'ÉTAIS TOUT VERT! HA! HA! HA!...
BON TOUT EST PRÊT! EN ROUTE
BZZZ! BZZZ! BZZZ!
BZZZ! BZZZ! BZZZ! BZZZ!
BONJOUR MONZIEUR! ZE VOUDRAIS VOIR VOS BAGAGES ZI-VOUS-PLAIT!...
?
Hih!
VOICI MONSIEUR! JE... JE SUIS INNOCENT. CROYEZ-VOUS QUE J'AI DE LA PLACE POUR TRANSPORTER BIEN DES CHOSES?
HA! HA! MONZIEUR EST BON MENTEUR! ET LE POLLEN QUE VOUS PRENEZ DANS LES FLEURS! OÙ LE METTEZ-VOUS HEIN?
Eh MONSIEUR! C'EST MA BOISSON, MA NOURRITURE!

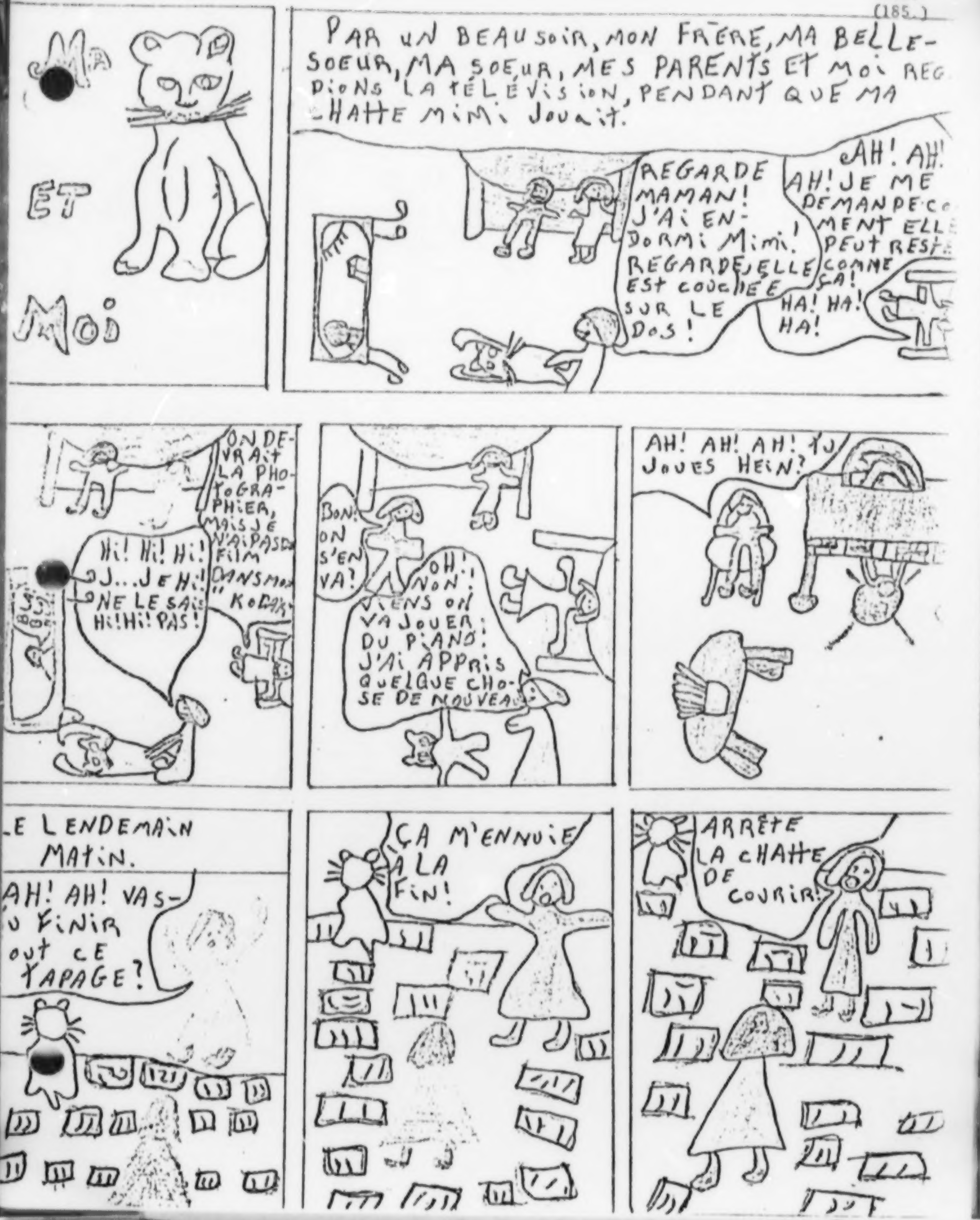
A. TCHOUM!
OH! MON MIEL! JE JE NE VOULAIS PAS FAIRE ÇA MONSIEUR! C'EST...C'EST QUE C'EST l'HEURE DE MANGER...
Ah! PAR EZEMPLE VOUS AVEZ LE CHOIX ENTRE LA PRIZON OU RETOURNER CHEZ VOUS!...
BEN VOUS POUVEZ ALLER EN PRISON SEUL! JE RETOURNE CHEZ MOI EN CAMPAGNE! À CAUSE DE VOUS, JE NE POURRAI PAS ALLER VOIR LE FESTIVAL DES CANTONS! snif!
QUOI? LE FESTIVAL DES CANTONS!..JE POURRAI VOUS LAIZZER PAZZER ZI JE PEUX ALLER AVEC VOUS...
NON JAMAIS! JE NE VEUX PAS GÂCHER UNE SI BELLE JOURNÉE!
HO! JE VOUS EN ZUPPLIE MONZIEUR!
...D'ACCORD MAIS IL FAUT QUE VOUS ME LAISSIEZ PASSER POUR ALLER CHERCHER MA FAMILLE!
D'ACCORD!
VIVE LE FESTIVAL DES CANTONS!
FESTIVAL DES CANTONS
FIN.


COQUERIE ET DINGO AU FESTIVAL DES CANTONS
Dis donc! Dingo y paraît que le Festival va ouvrir!
Bien oui! moi pis mes souliers usés j'aimerais tant danser
Mais avant de danser il faudrait bien se rendre!
Mais comment allons-nous se rendre au Festival des Cantounes?
Cantons Dingo!
Tiens, l'autre jour, j'ai vu une vieille charrette!
Prenons là!
Et moi mes souliers que deviennent-t-ils?

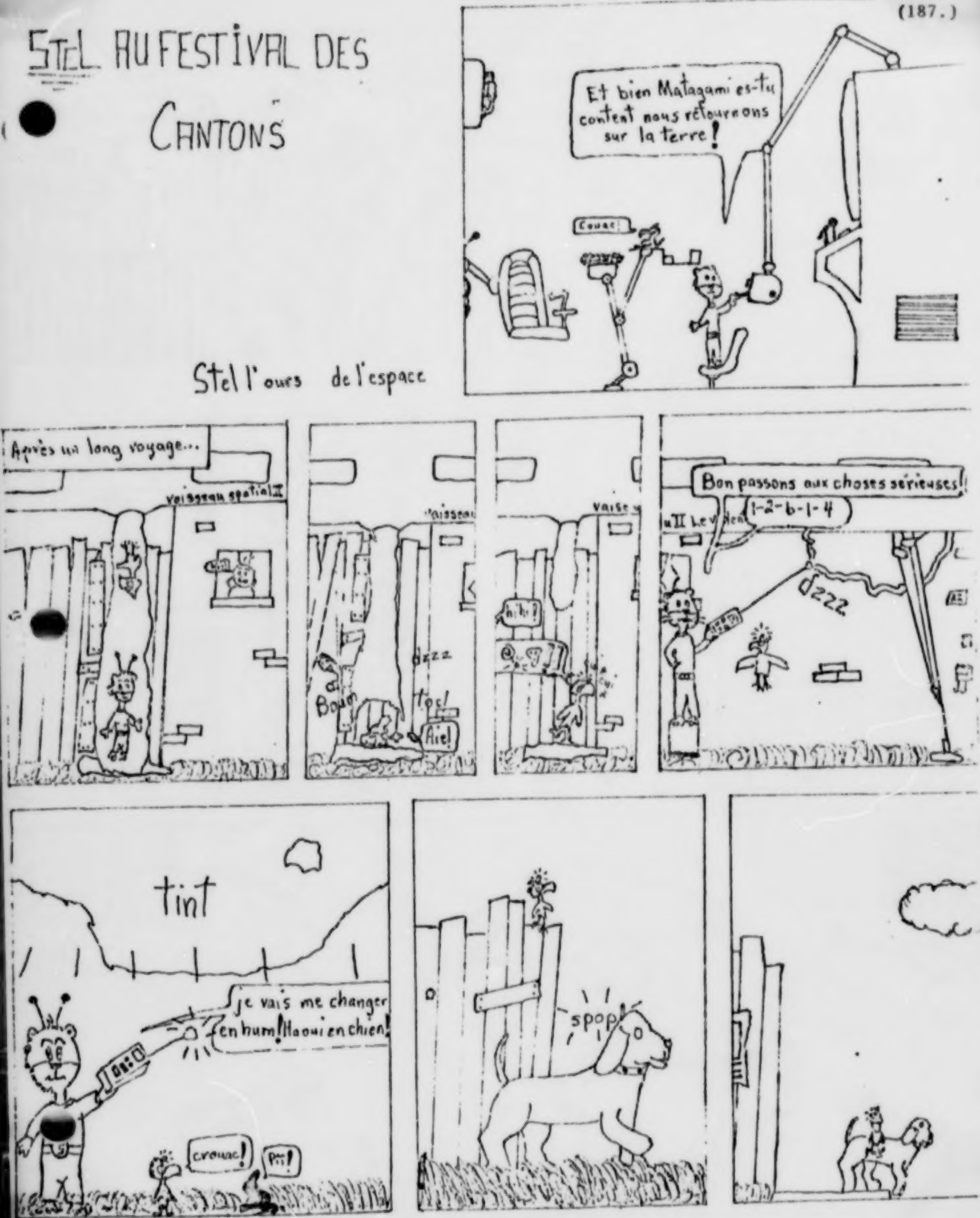

Je vais les faire réparer par Sophia.
Tu es un GRAND GÉNIE COQUERIE!
Je le sais ça FAIT TRÈS LONGTEMPS!
Partons très tôt demain matin!...
Bien sûr! j'ai si hâte de partir pour le Festival!
A demain
Tes souliers sont prêts!
cordonnier Sophia
Partons au Festival partons...
BANDES DESSINÉES
Oh c'est merveilleux Coquerie!
AU SECOURS


L'ATTRAPE
IGAUD.
AUJOURD'HUI, NOUS NOUS RENDONS SUR UNE FERME DANS UN POULAILLER. IL SERA QUESTION D'UN POUSSIN, DE SES PARENTS ET D'UN RENARD PAS TRÈS TRÈS INTELLIGENT.
ALFRED... ALFRED...
QUOI MAIS QU'EST CE QU'IL Y A GERMAINE?
JE REVIENS DE CHEZ LE DOCTEUR J'AI PASSE DES TESTS IMAGINE... J'ATTENDS UN POUSSIN DANS TROIS OU QUATRE SEMAINES.
J'AI UNE IDÉE CACHONS LE ...
OUAIS JE SUIS BIEN HEUREUX MAIS LE FERMIER IL VA SÛREMENT PRENDRE L'OEUF!
BONNE IDEE!
DEUX MOIS PLUS TARD.
MAMAN! PAPA! VITE SAUVEZ-MOI AU...SE... SECOURS!
AH! CE FICHU RENARD IL VA Y GOÛTER OH! ÇA JE TE PROMETS!
ALLONS! ALLONS! MA VIEILLE TU LE SAIS BIEN QU'IDEFIX EST BIEN PLUS INTELLIGENT QU'ANATOLE!
OUI JE LE SAIS BIEN.
MAMAN! PAPA! SUIS REVENU.
BON CETTE FOIS, COMMENT T'EN ES-TU ÉCHAPPÉ?
AH JE COURAIS DANS LE BOIS...J'AI PRIS LE GRAND SENTIER ET ANATOLE A PRIS LE PLUS COURT IL EST ARRIVÉ AVANT MOI MAIS PENDANT CE TEMPS LÀ J'AI CREUSÉ UN TROU ALORS ANATOLE NE ME VOYAIT PAS ET IL EST REVENU ALORS JE ME SUIS MIS À CRIER. IL M'A VU ET IL EST TOMBÉ DANS LE TROU.

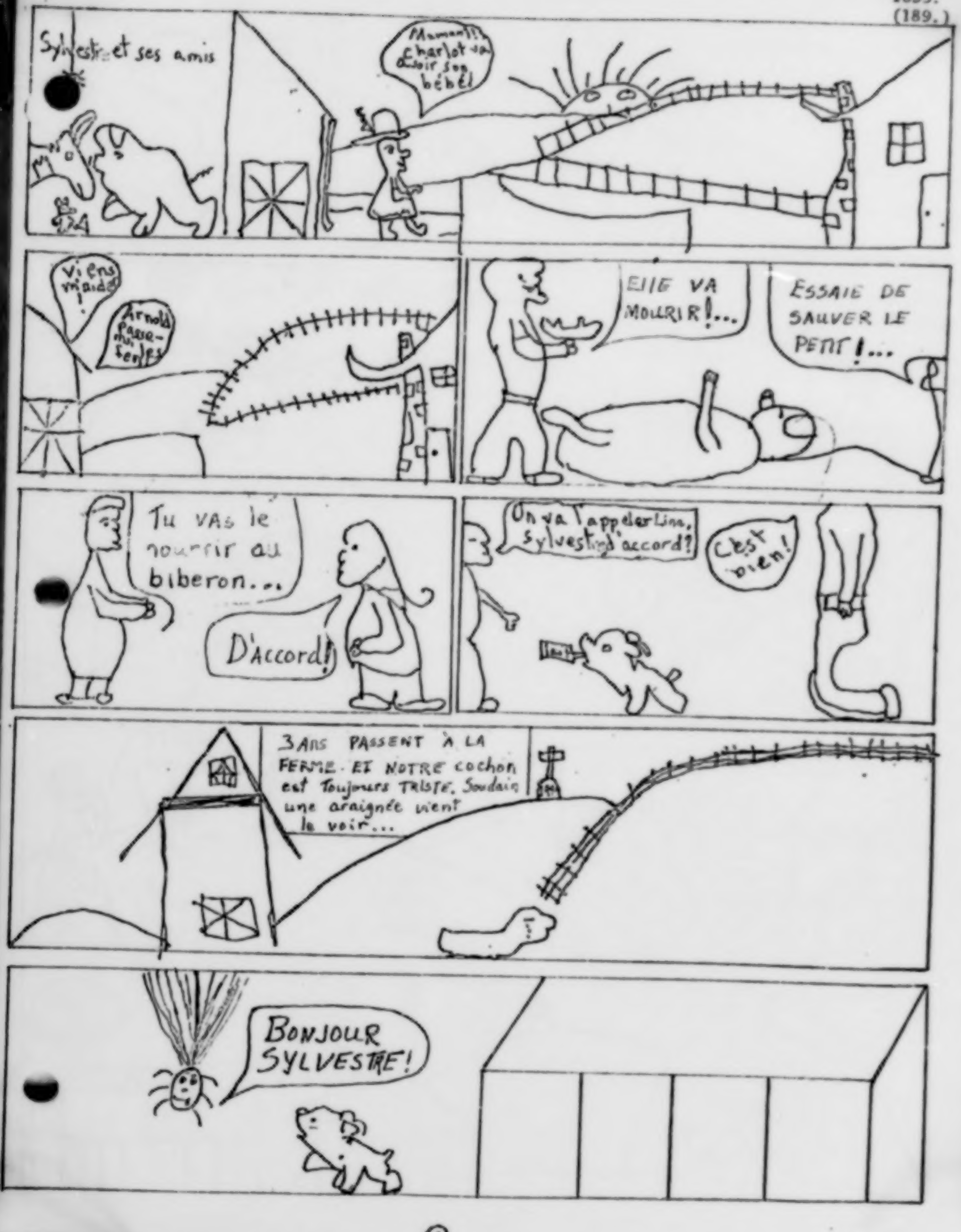

BIEN JOUÉ IDÉFIXE MAIS INTENANT VA TE COUCHER...
D'ACCORD PAPA, BONNE NUIT MAMAN BONNE NUIT PAPA!
LE LENDEMAIN MATIN
RÉVEILLE-TOI IDÉFIXE...
TOC
TOC
TOC
PCHI
PCHI
OUI MAMAN JE SUIS RÉVEILLÉ MAIS N'ENTRE PAS
AVANT
QUE JE
TE LE
DISE!
UN JOUR PLUS TARD
MAMAN! PAPA! VENEZ VOIR!
MAIS... MAIS... QU'EST CE QUE C'EST QUE ÇA!
UN FRIGO VOLANT
MAIS POUR QUOI FAIRE?
TU VERRAS! TU VERRAS!
VERS 1 HEURE DE L'APRÈS MIDI...
MAIS QUE FAIS-TU IDEFIX?
AU SECOURS! AU SECOURS!
JE ME PRATIQUE À CRIER...
AH MAMAN! J'AI QUELQUE CHOSE À TE DEMANDER... OÙ POURRAIS-JE METTRE MON FRIGO VOLANT POUR QU'ANATOLE LE VOIT?
PRÈS DU POULAILLER...
PLUS TARD...
BONJOUR ANATOLE QUE VEUX-TU?
VA LA CHERCHER!
DE LA VIANDE
UN BON VOYAGE SUR LA LUNE
ET DEPUIS CE TEMPS, PLUS DE RENARD. TOUT LE POULAILLER ÉTAIT EN PAIX ET LE FERMIER ÉTAIT CONTENT.
fin.

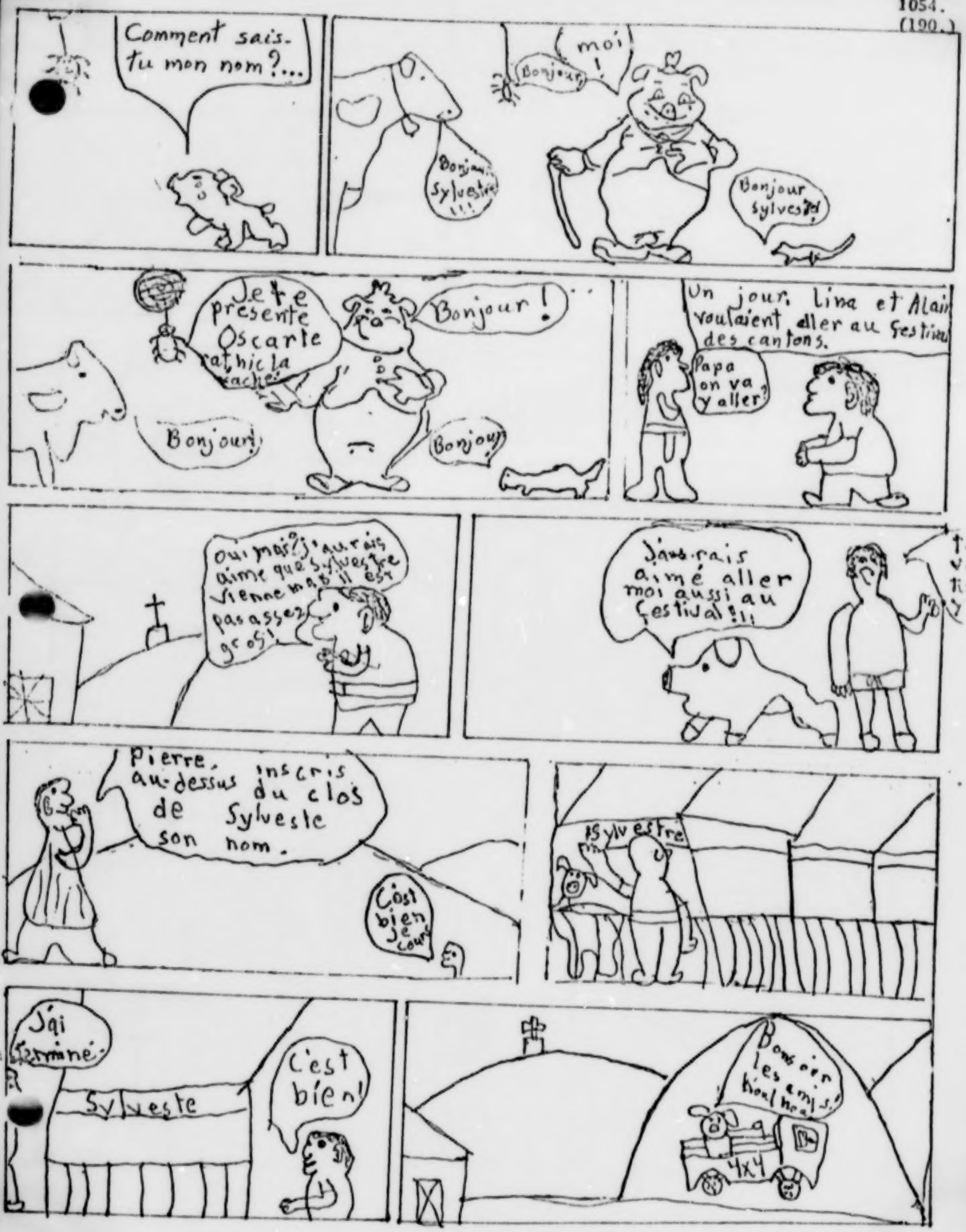

MA
ET
MOI
PAR UN BEAU SOIR, MON FRÈRE, MA BELLE-SOEUR, MA SOEUR, MES PARENTS ET MOI REG-DIONS LA TÉLÉVISION, PENDANT QUE MA CHATTE MIMI JOUAIT.
REGARDE MAMAN! J'AI ENDORMI MIMI! REGARDE, ELLE EST COUCHÉE SUR LE DOS!
AH! AH! AH! JE ME DEMANDE COMMENT ELLE PEUT RES COMME ÇA!
HA! HA! HA!
ON DEVRAIT LA PHOTOGRAPHIER, MAIS JE N'AI PAS DE FILM DANS MON "KODAK".
HI! HI! HI! J... JE HI! NE LE SAIS HI! HI! PAS!
BON! ON S'EN VA!
OH! NON! VIENS ON VA JOUER DU PIANO! J'AI APPRIS QUELQUE CHOSE DE NOUVEAU
AH! AH! AH! TU JOUES HEIN?
LE LENDEMAIN MATIN.
AH! AH! VAS-TU FINIR TOUT CE TAPAGE?
ÇA M'ENNUIE À LA FIN!
ARRÊTE LA CHATTE DE COURIR!

TU SAIS MAMAN MA CHATTE, JE ...IME...
MIAOU! MIAOU!
MARTINE, MOI AUSSI JE T'AIME!
LE SOIR...
MAMAN! TU SAIS ON EN A DÉJÀ PARLER. POUR MIMI ON VA ALLER LA MENER CHEZ SUZANNE, ÇA FAIT ASSEZ LONGTEMPS QU'ON EN PARLE!
PEU DE TEMPS APRÈS.
VROUM!
VROUM!
TU VAS VOIR ELLE VA ÊTRE ENTRE BONNES MAINS
J'AI PEUR DE LE REGRETTER
NE T'INQUIÈTE PAS JE VAIS TE DONNER D CHOSES ET TE CONSOLER POUR NE PLUS QU TU Y PENSES!


STEL AU FESTIVAL DES CANTONS
Et bien Matagami es-tu content nous retournons sur la terre!
Couac!
Stel l'ours de l'espace
Après un long voyage...
vaisseau spatial II
Boum
dzzz
toc!
Aie!
hihi!
Bon passons aux choses sérieuses!
1-2-6-1-4
dzzz
tint
je vais me changer en hum! Haoui en chien!
crouac!
Pti!
spop

Quelle ambiance!
DANS
Cest bien beau tout ça, mais moi un pauvre chien, qu'est-ce que je fais là-dedans?
FESTIVAL DES CANTONS
Ste! reste songeur
FESTI D CANT
spop
tonc
cui cui
LES PETITS CANTONNIERS
LES PETITS CANTONNIERS
FIN

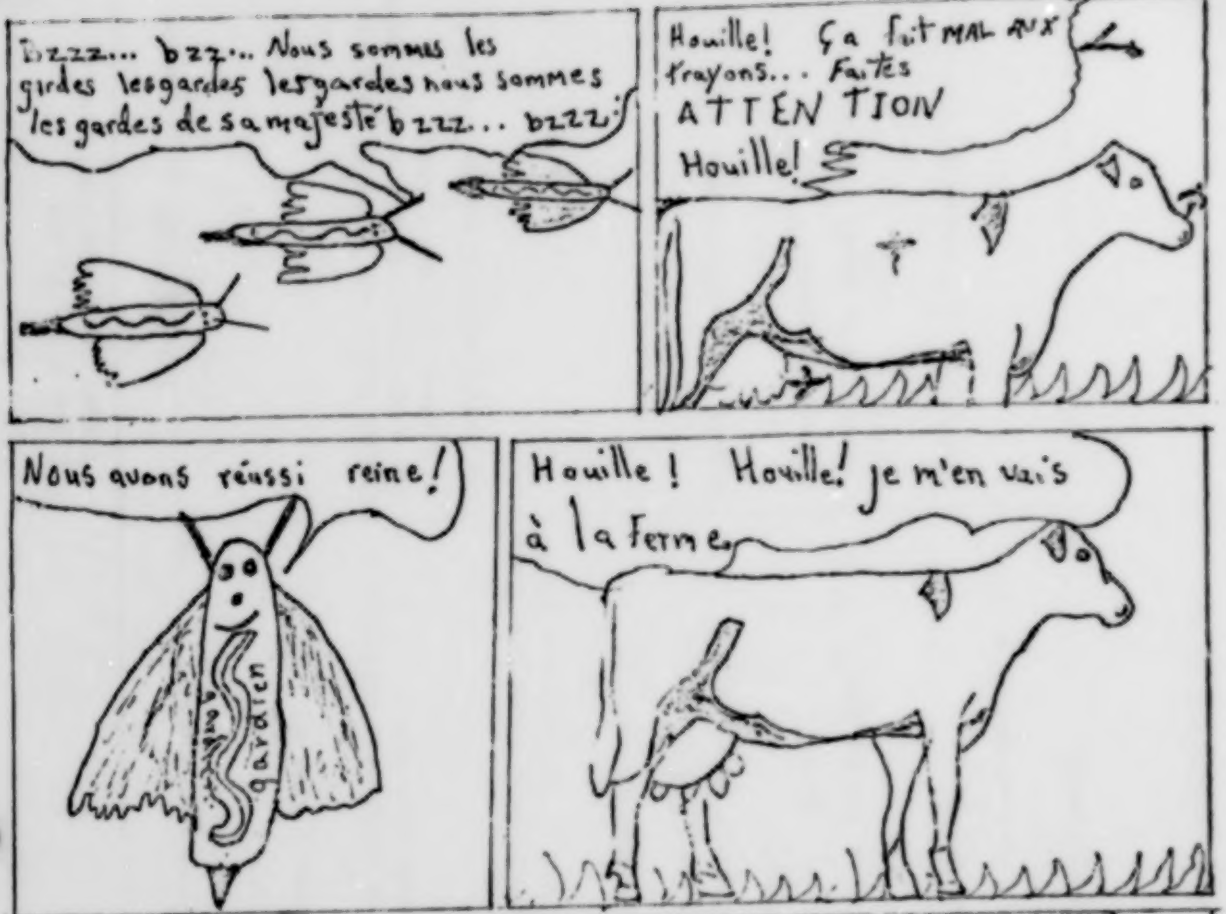

Sylvestre et ses amis
Maman!! Charlot va avoir son bébé!
Viens m'aider!
Elle va mourir!...
Essaie de sauver le petit!...
Tu vas le nourrir au biberon...
D'Accord!
On va l'appeler Lina, Sylvestre d'accord?
C'est bien!
3 ans passent à la ferme et notre cochon est toujours triste. Soudain une araignée vient le voir...
Bonjour Sylvestre!


Comment sais-tu mon nom?...
moi !
Bonjour
Bonjour Sylvestre !!!
Bonjour Sylvestre!
Je te presente Oscarte ... la vache!
Bonjour !
Bonjour!
Bonjour
Un jour, Lina et Alain voulaient aller au festival des cantons.
Papa on va y aller?
Oui mais j'aurais aimé que Sylvestre vienne mais il est pas assez gros!
J'aurais aimé aller moi aussi au festival!!!
Pierre, inscris au-dessus du clos de Sylveste son nom.
C'est bien je cours
Sylvestre
J'ai terminé.
Sylveste
C'est bien!
Bonsoir les amis.
4X4

E. ... Chêneu

1055.
(191.)

LA VACHE ET SES ENNEMIS LES ABEILLES.
ABEILLE
DANS CE TEXTE, IL EST QUESTION D'UNE VACHE PAS ORDINAIRE.
Ce n'est pas confortable d'être couchée dans le fumier, que moi-même et mes amis, nous FABRIQUONS...
Je vais faire un tour au pré voisin où il y a plusieurs ruches avec du bon miel. Mais personne ne saura mon défaut, je suis gourmande.
Du miel hum.. hum... c'est bon!
À l'attaque! Un GÉANT nous vole notre miel!


bzzz... bzz... Nous sommes les gardes lesgardes lesgardes nous sommes les gardes de sa majesté bzzz... bzzz:
Houille! Ça fait MAL AUX trayons... Faites ATTENTION Houille!
Nous avons réussi reine!
gardien
Houille! Houille! je m'en vais à la ferme.
Je n'ai pas beaucoup eu de plaisir!... C'était BON MAIS JE ME suis FAIT MANGER EN VIE!... AH les vilaines GUÊPES..

Communication écrite

Clientèle: 10 ans
Temps: mai-juin 1980

Objectif	Activités	Objectivation
Permettre à l'enfant d'intégrer ses connaissances dans une création personnelle de bandes dessinées.	Lire un conte aux enfants.	
	Echanger sur les diverses étapes de l'intrigue.	
	Les élèves suggèrent de transposer cette histoire sous forme de bande dessinée.	Chaque élève est libre de réaliser une bande dessinée à son choix même en gardant le même titre "Le monde merveilleux de l'enfant".
	Pour stimuler ceux qui désirent créer une bande dessinée, un concours est lancé pour une période de 15 jours.	
	Réaliser une bande dessinée personnelle.	
	<u>Procédé déterminé par les élèves</u>	
	- choix d'un sujet d'après observations	Rappel des connaissances.
	- invention du dialogue	
	- découpage/montage des vignettes	Demander conseil.
	- dialogue à placer dans les ballons	Faire lire sa bande à un lecteur immédiat.
	- dessin	
	- encrage du texte et du dessin	Décider de la version définitive.
	Communiquer sa bande à la responsable du projet.	
	Evaluer la bande dessinée créée.	Feed-back de la responsable du projet.
	Déterminer le gagnant.	
	Décerner le prix (bandes dessinées) au gagnant.	

Commentaires de l'enseignant

Ce fut une surprise de voir les enfants encore enthousiastes à réaliser une bande dessinée.

Même certains élèves veulent poursuivre pendant les vacances.

Le rendu graphique est plus perfectionné après cette longue période d'expérimentation.

Et le texte est plus riche, abondant, plus en relation avec l'image.

Leur critique s'avère plus poussée, justifiée et constructive.

Le dictionnaire des onomatopées rend beaucoup service aux émetteurs.

Réactions de l'enfant

Les enfants aiment les contes mais la plupart préfère la bande dessinée.

Au terme de cette étude, ils apprécient autant le texte que l'image dans la bande dessinée.

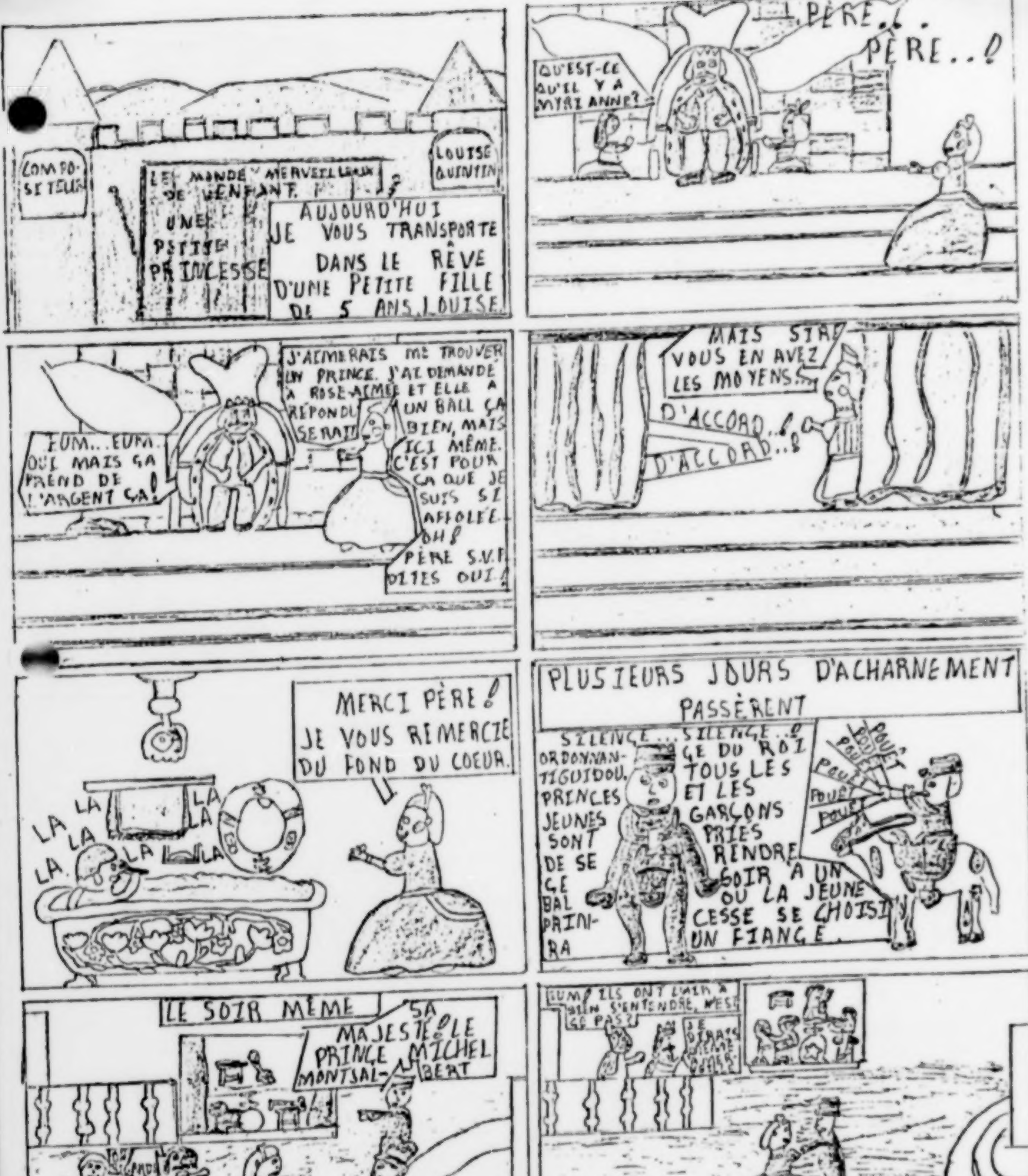
Ils demandent souvent du temps pour travailler leur bande dessinée. Ils ne feront que ça.

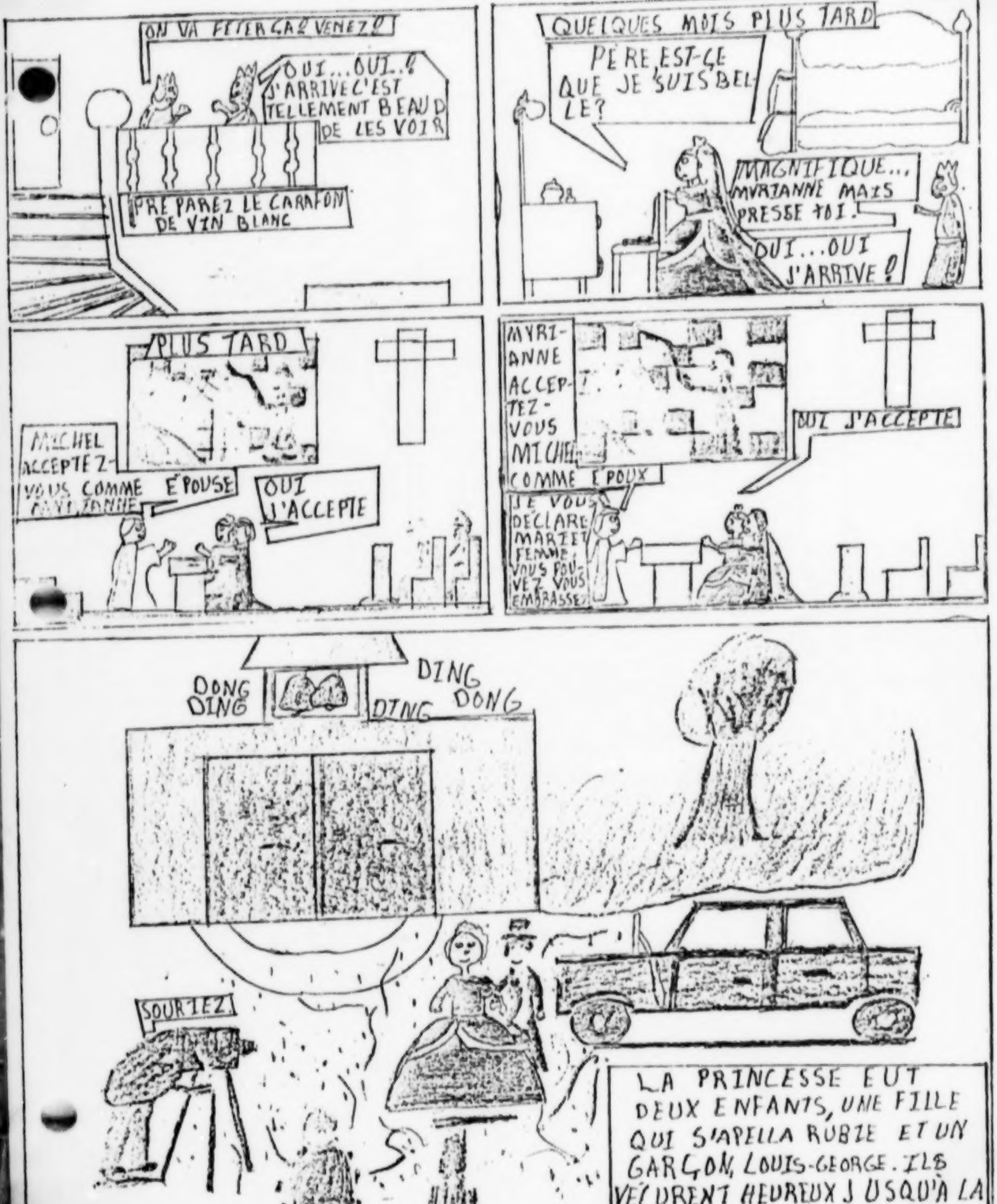
Ils observent plus les objets réels pour les dessiner.

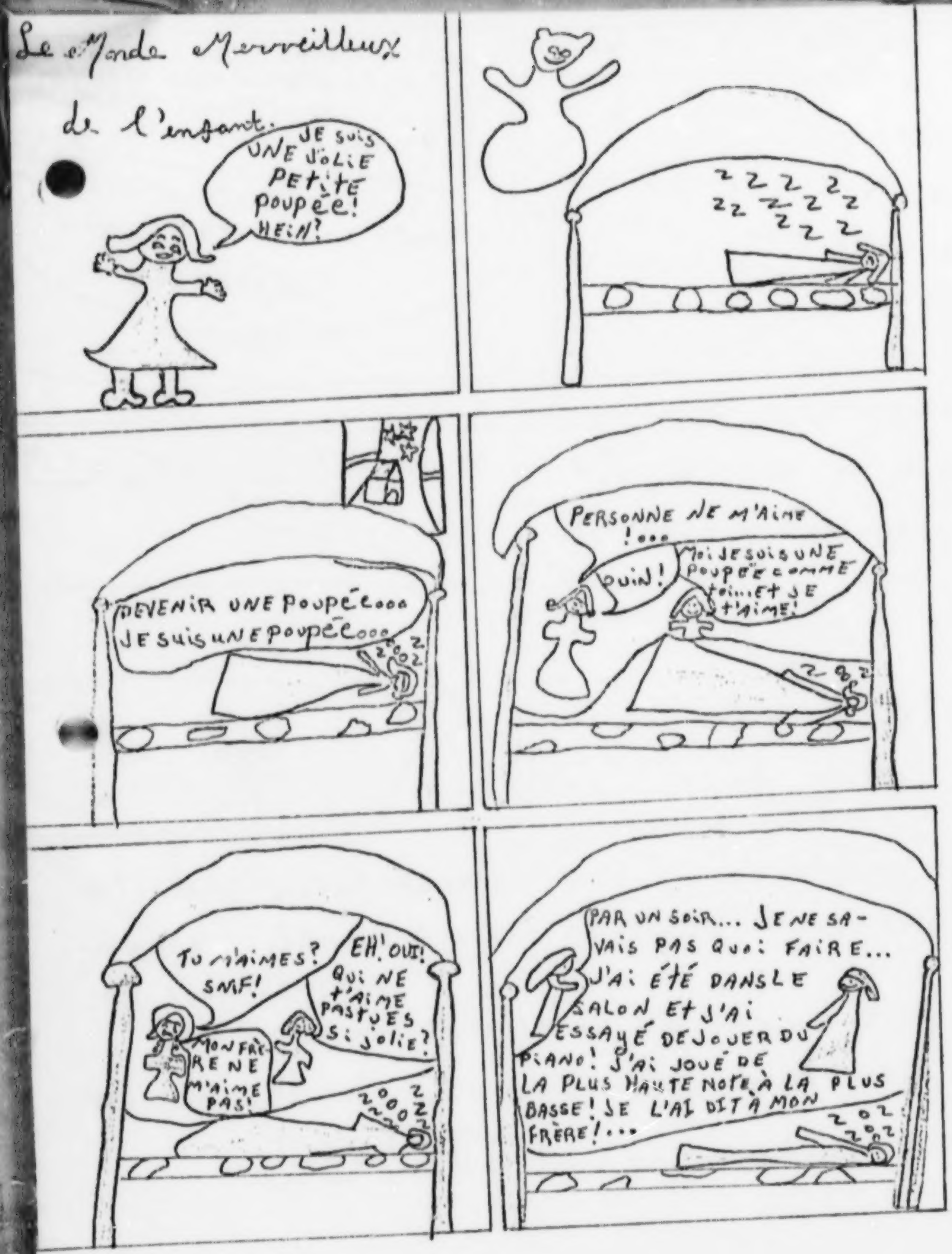
Ils sont plus personnels dans leur réalisation. Ils peuvent inventer plus d'une planche, même cinq, huit ...

Ils se disent plus habiles à créer une bande dessinée et veulent poursuivre l'an prochain.

Ils apprécient le petit dictionnaire des onomatopées.


COMPO-SITEUR
LOUISE QUINTIN
LE MONDE MERVEILLEUX DE L'ENFANT.
UNE PETITE PRINCESSE
AUJOURD'HUI JE VOUS TRANSPORTE DANS LE RÊVE D'UNE PETITE FILLE DE 5 ANS LOUISE.
PÈRE..! PÈRE..!
QU'EST-CE QU'IL Y A MYRI ANNE?
J'AIMERAIS ME TROUVER UN PRINCE. J'AI DEMANDÉ À ROSE-AIMÉE ET ELLE A RÉPONDU UN BALL ÇA SERAIT BIEN, MAIS ICI MÊME. C'EST POUR ÇA QUE JE SUIS SI AFFOLÉE. OH! PÈRE S.V.P. DITES OUI!
EUM... EUM. OUI MAIS ÇA PREND DE L'ARGENT ÇA!
MAIS SIR VOUS EN AVEZ LES MOYENS...!
D'ACCORD..!
D'ACCORD..!
MERCI PÈRE! JE VOUS REMERCIE DU FOND DU COEUR.
LA LA LA LA LA LA LA LA
PLUSIEURS JOURS D'ACHARNEMENT PASSÈRENT
SILENCE... SILENCE..! ORDONNANCE DU ROI TOUS LES PRINCES ET LES JEUNES GARÇONS SONT PRIÉS DE SE RENDRE CE SOIR À UN BAL OÙ LA JEUNE PRINCESSE SE CHOISIRA UN FIANCÉ.
POUET POUET POUET POUET POUET
LE SOIR MÊME
SA MAJESTÉ LE PRINCE MICHEL MONTSAL-BERT
EUM! ILS ONT L'AIR À BIEN S'ENTENDRE, N'EST-CE PAS?


ON VA FÊTER CAR VENEZ!
OUI...OUI..! J'ARRIVE C'EST TELLEMENT BEAU DE LES VOIR
PRÉPAREZ LE CARAFON DE VIN BLANC
QUELQUES MOIS PLUS TARD
PÈRE EST-CE QUE JE SUIS BELLE?
MAGNIFIQUE..., MYRIANNE MAIS PRESSE TOI.
OUI...OUI J'ARRIVE!
PLUS TARD
MICHEL ACCEPTEZ-VOUS COMME ÉPOUSE
OUI J'ACCEPTE
MYRIANNE ACCEPTEZ-VOUS MICHEL COMME ÉPOUX
OUI J'ACCEPTE
JE VOUS DÉCLARE MARI ET FEMME. VOUS POUVEZ VOUS EMBRASSER
DONG DING
DING DONG
DING DONG
SOURIEZ
LA PRINCESSE EUT DEUX ENFANTS, UNE FILLE QUI S'APELLA RUBZE ET UN GARÇON, LOUIS-GEORGE. ILS VÉCURENT HEUREUX JUSQU'À LA FIN DES TEMPS. FIN.


Le Monde Merveilleux
de l'enfant.
JE SUIS UNE JOLIE PETITE POUPÉE! HEIN?
DEVENIR UNE POUPÉEooo
JE SUIS UNE POUPÉEooo
PERSONNE NE M'AIME !ooo
OUIN!
MOI JE SUIS UNE POUPÉE COMME TOI ET JE T'AIME!
TU M'AIMES? SNIF!
EH! OUI! QUI NE T'AIME PAS TU ES SI JOLIE?
MON FRÈRE NE M'AIME PAS!
PAR UN SOIR... JE NE SAVAIS PAS QUOI FAIRE... J'AI ÉTÉ DANS LE SALON ET J'AI ESSAYÉ DE JOUER DU PIANO! J'AI JOUÉ DE LA PLUS HAUTE NOTE À LA PLUS BASSE! JE L'AI DIT À MON FRÈRE!...

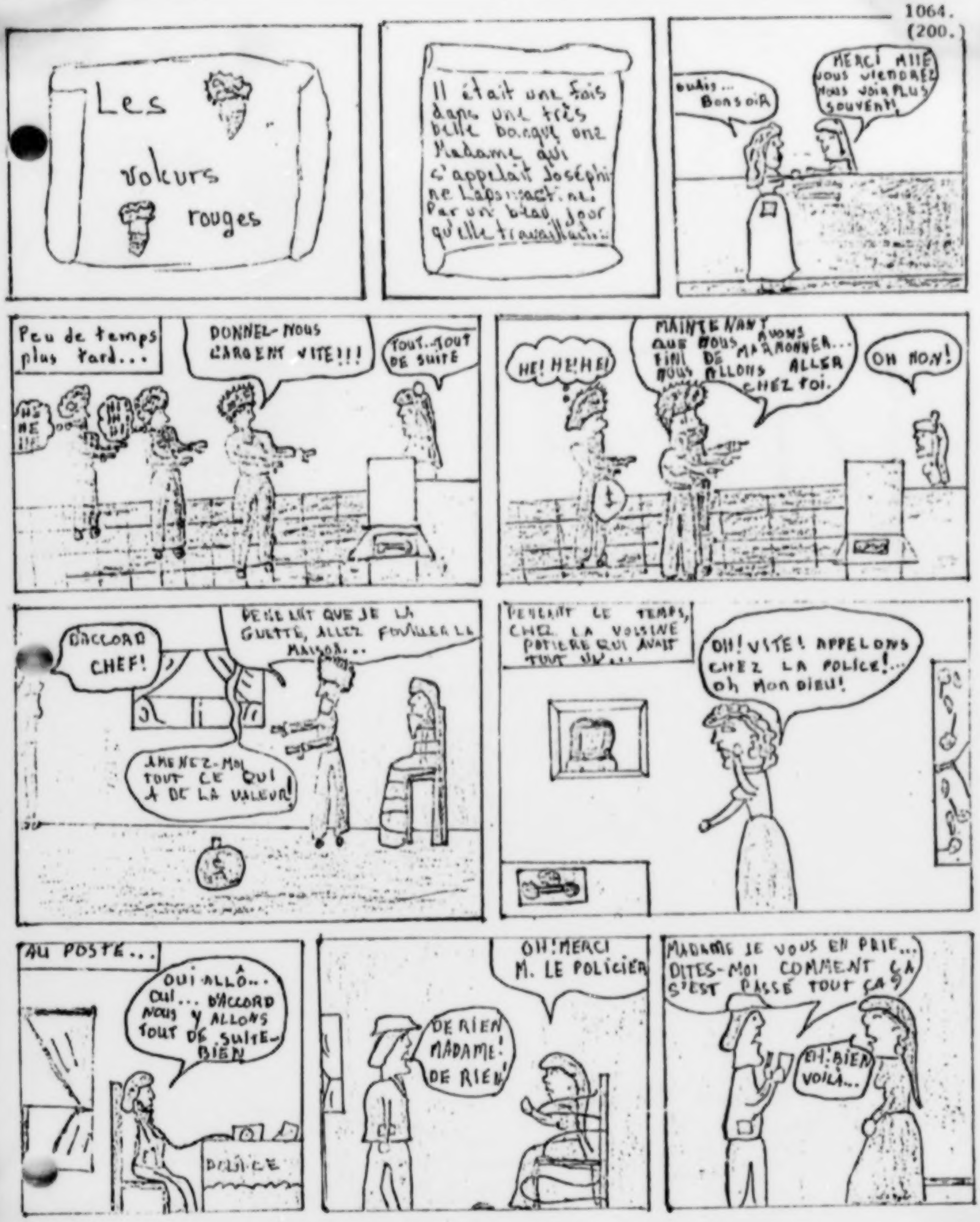
Martine s'était trompée mais j'espère que vous n'aurez jamais à vivre ce moment où personne ne vous aime!...

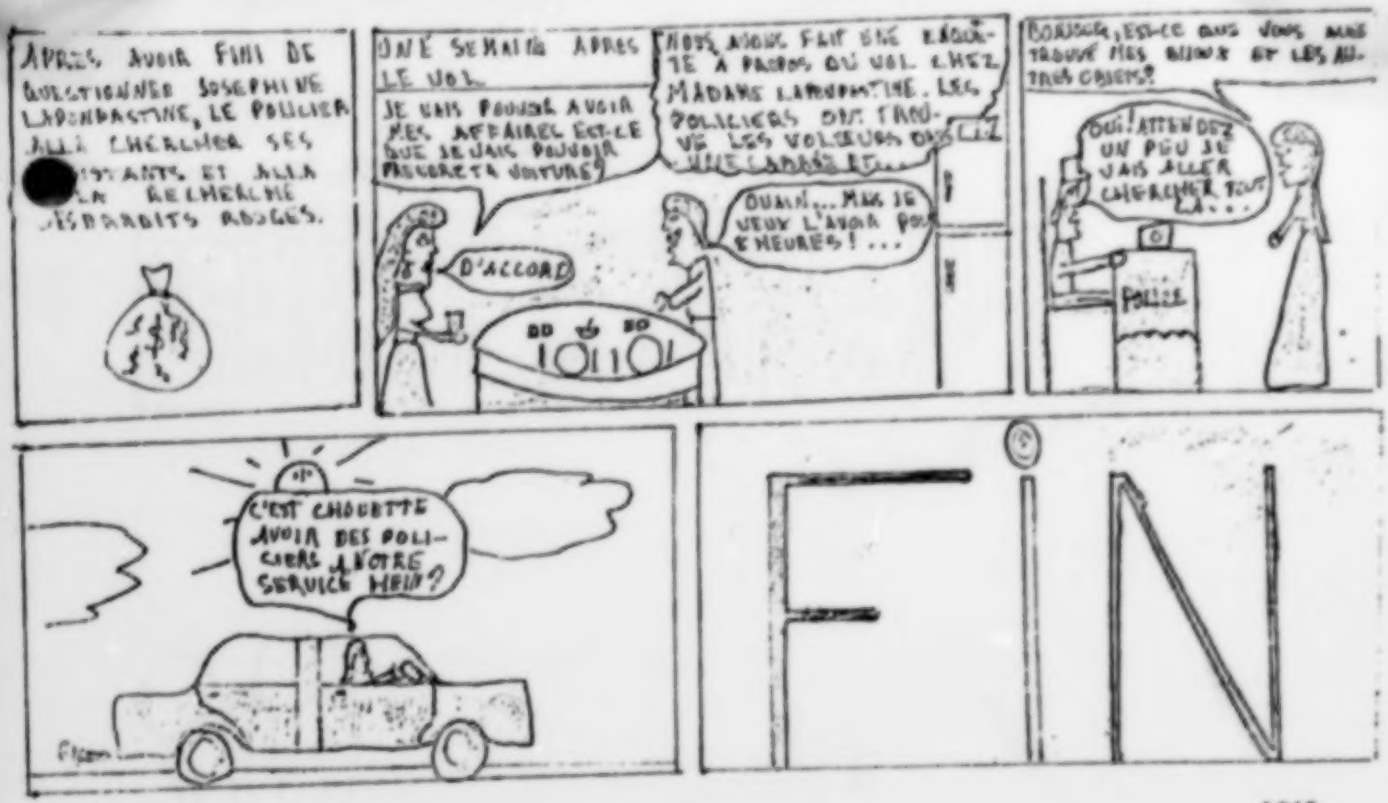
Moi non plus je ne l'ai jamais vécu, mais en vérité, je l'ai vécu mais en rêve!

JAMAIS pour de vrai!

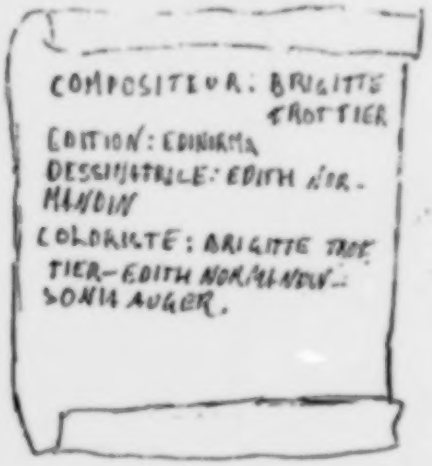
Fin.

LES VOLEURS ROUGES


Les voleurs rouges
Il était une fois dans une très belle banque une Madame qui s'appelait Joséphine Lapsiract.ne. Par un beau jour qu'elle travaillait...
ouais... Bonsoir
MERCI Mlle VOUS VIENDREZ NOUS VOIR PLUS SOUVENT!
Peu de temps plus tard...
DONNEZ-NOUS L'ARGENT VITE!!!
TOUT..TOUT DE SUITE
HE! HE! HE!
MAINTENANT QUE NOUS AVONS MARMONNER... FINI DE NOUS ALLONS ALLER CHEZ TOI.
OH NON!
D'ACCORD CHEF!
PENDANT QUE JE LA GUETTE, ALLEZ FOUILLER LA MAISON...
AMENEZ-MOI TOUT CE QUI A DE LA VALEUR!
PENDANT CE TEMPS, CHEZ LA VOISINE POTIERE QUI AVAIT TOUT VU...
OH! VITE! APPELONS CHEZ LA POLICE!... oh Mon DIEU!
AU POSTE...
OUI ALLÔ... OUI... D'ACCORD NOUS Y ALLONS TOUT DE SUITE... BIEN
OH! MERCI M. LE POLICIER
DE RIEN MADAME! DE RIEN!
MADAME JE VOUS EN PRIE... DITES-MOI COMMENT ÇA S'EST PASSÉ TOUT ÇA?
OH! BIEN VOILÀ...


APRÈS AVOIR FINI DE QUESTIONNER JOSEPHINE
UNE SEMAINE APRÈS LE VOL
D'ACCORD
OUAIS... MAIS JE VEUX L'AVOIR POUR 8 HEURES! ...
BONJOUR, EST-CE QUE VOUS AVEZ TROUVÉ MES BIJOUX ET LES AUTRES OBJETS?
OUI! ATTENDEZ UN PEU JE VAIS ALLER CHERCHER TOUT ÇA...
POLICE
C'EST CHOUETTE AVOIR DES POLICIERS À VOTRE SERVICE HEIN?
FIN

1065.
(201.)


COMPOSITEUR: BRIGITTE TROTTIER
ÉDITION: EDINIRMA
DESSINATRICE: EDITH NORMANDIN
COLORISTE: BRIGITTE TROTTIER-EDITH NORMANDIN-SONIA AUGER.

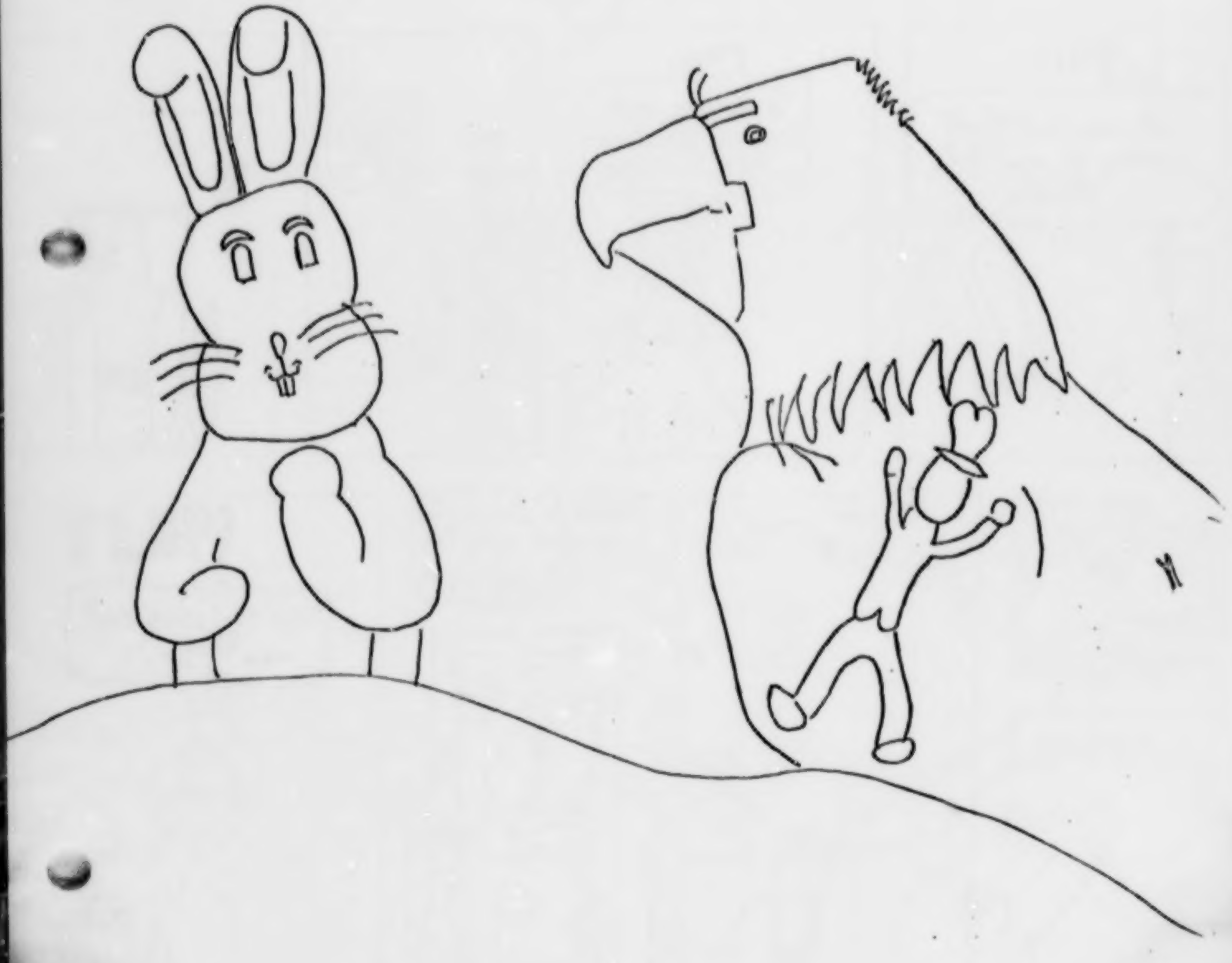
BONJOUR! MESDAMES ET MESSIEURS

1066.
(202.)

Les éditions jeunesses présentent:

LE MONDE MERVEILLEUX DE L'ENFANT

Par Christian Lemaire

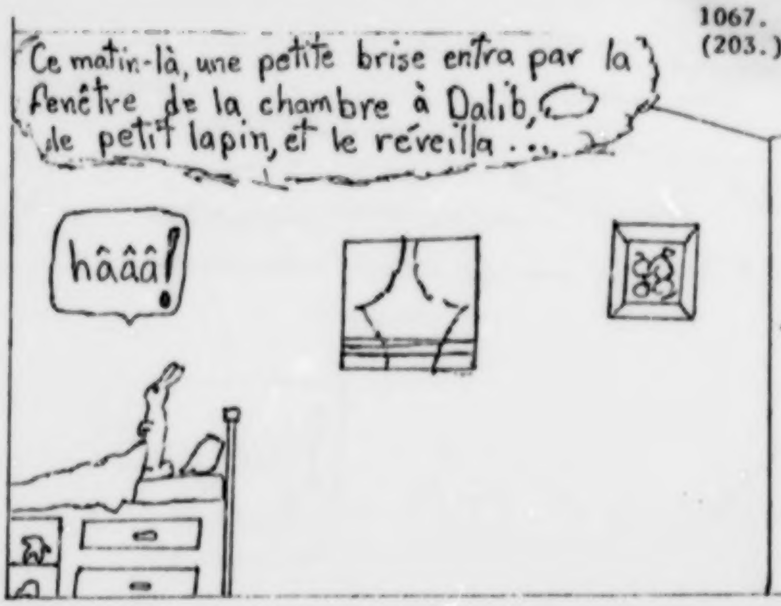


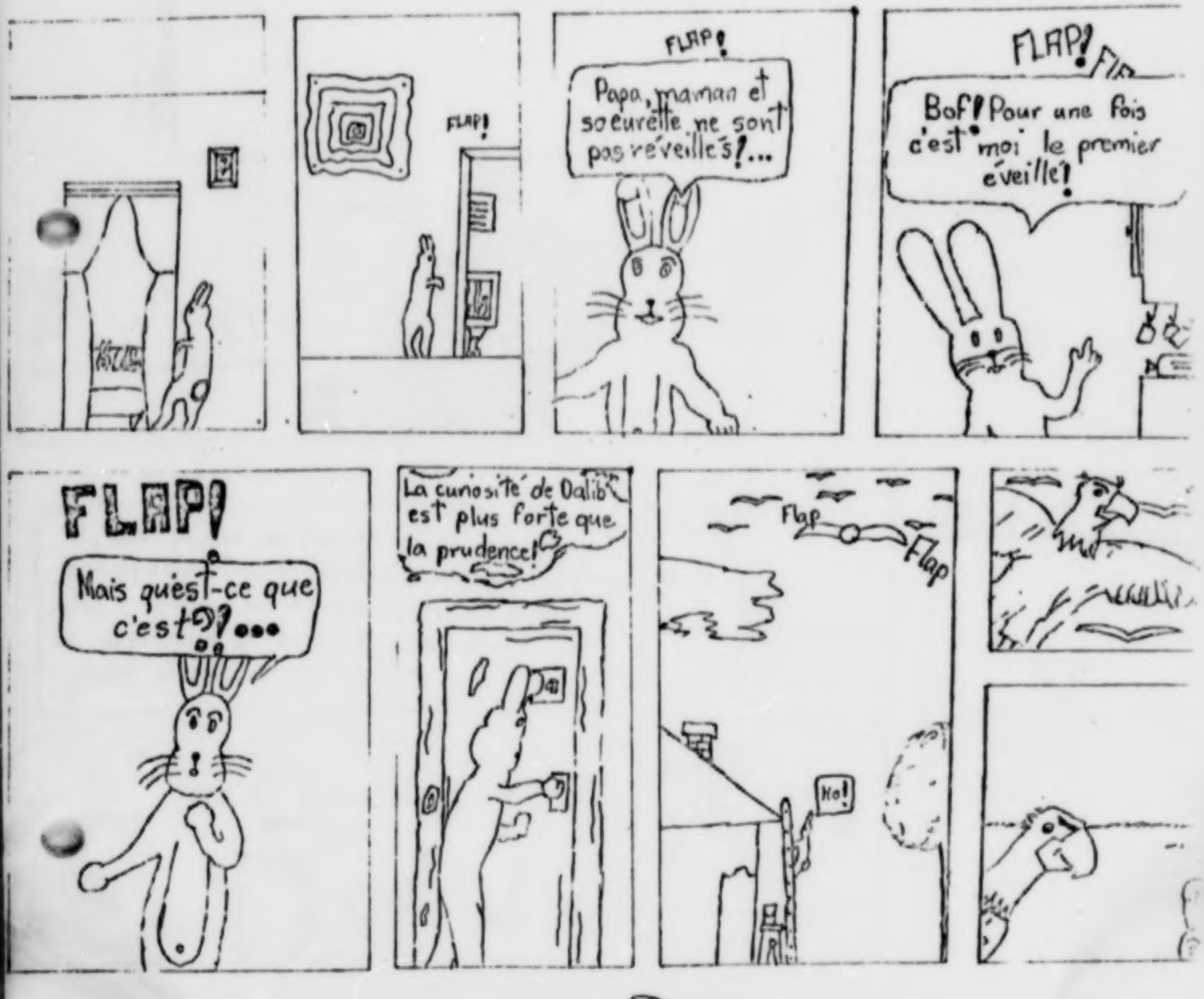
1067.
(203.)

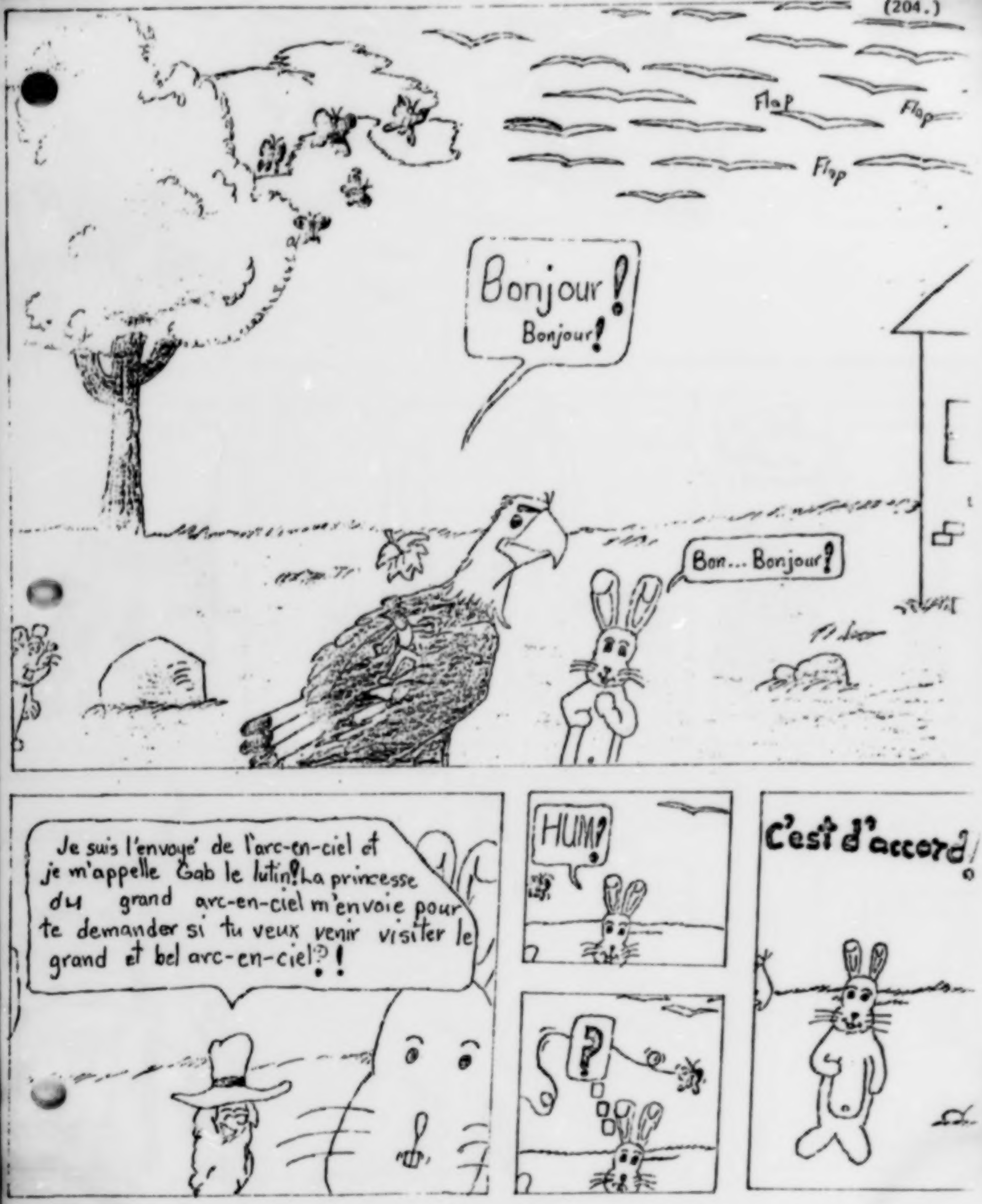
LE MONDE MERVEILLEUX DE L'ENFANT

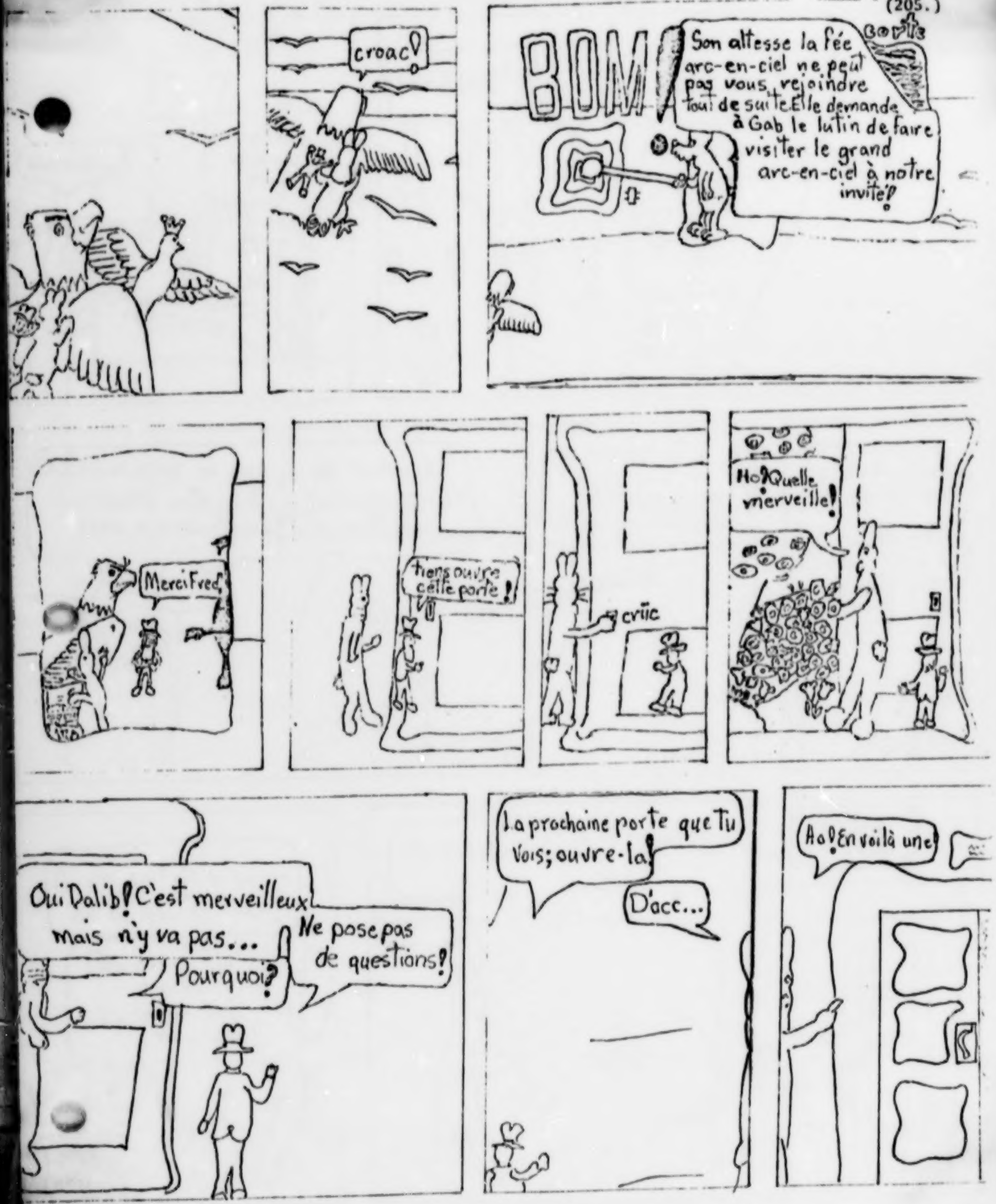
Imaginé et dessiné par

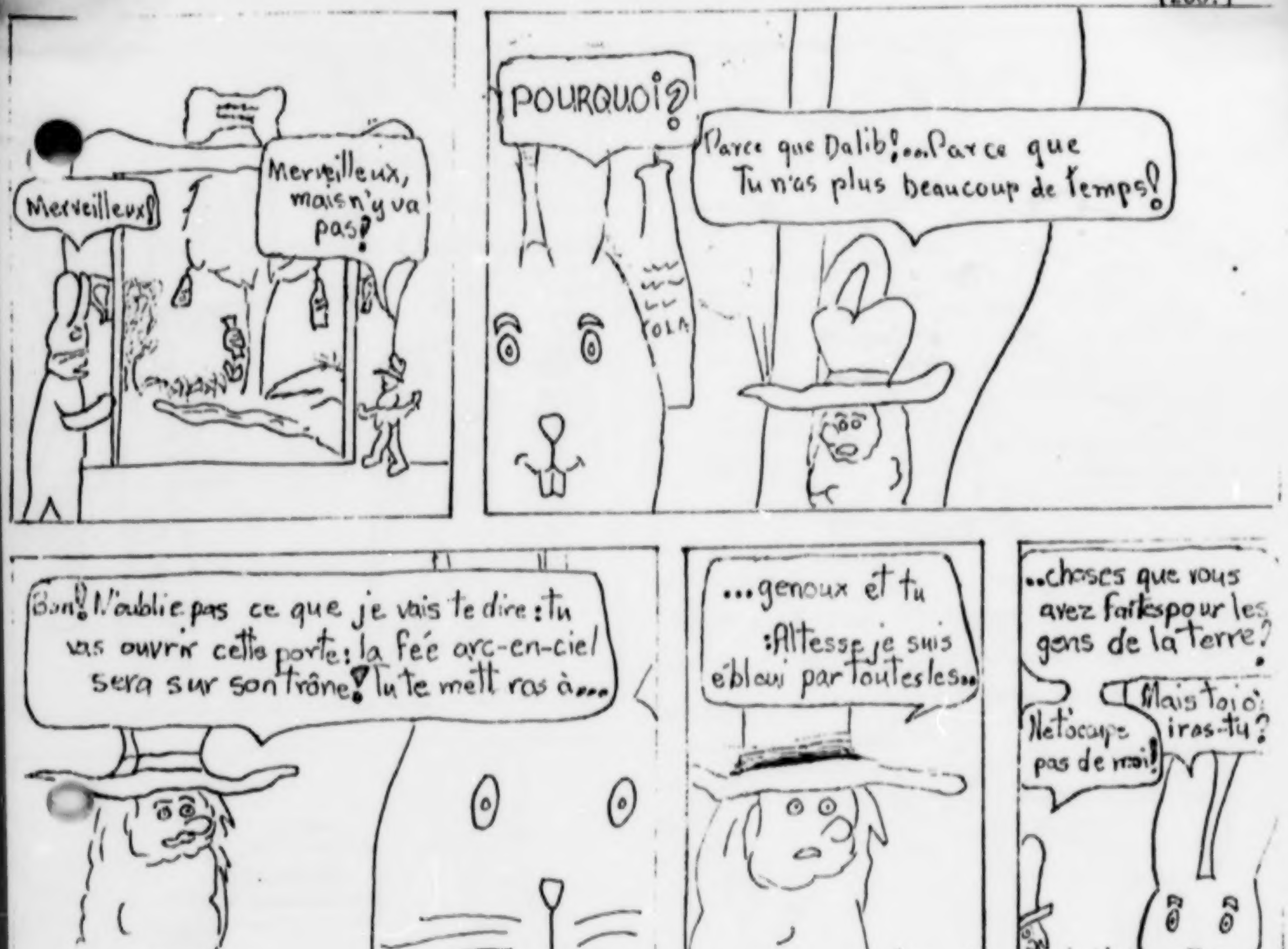
Christian Lemaire

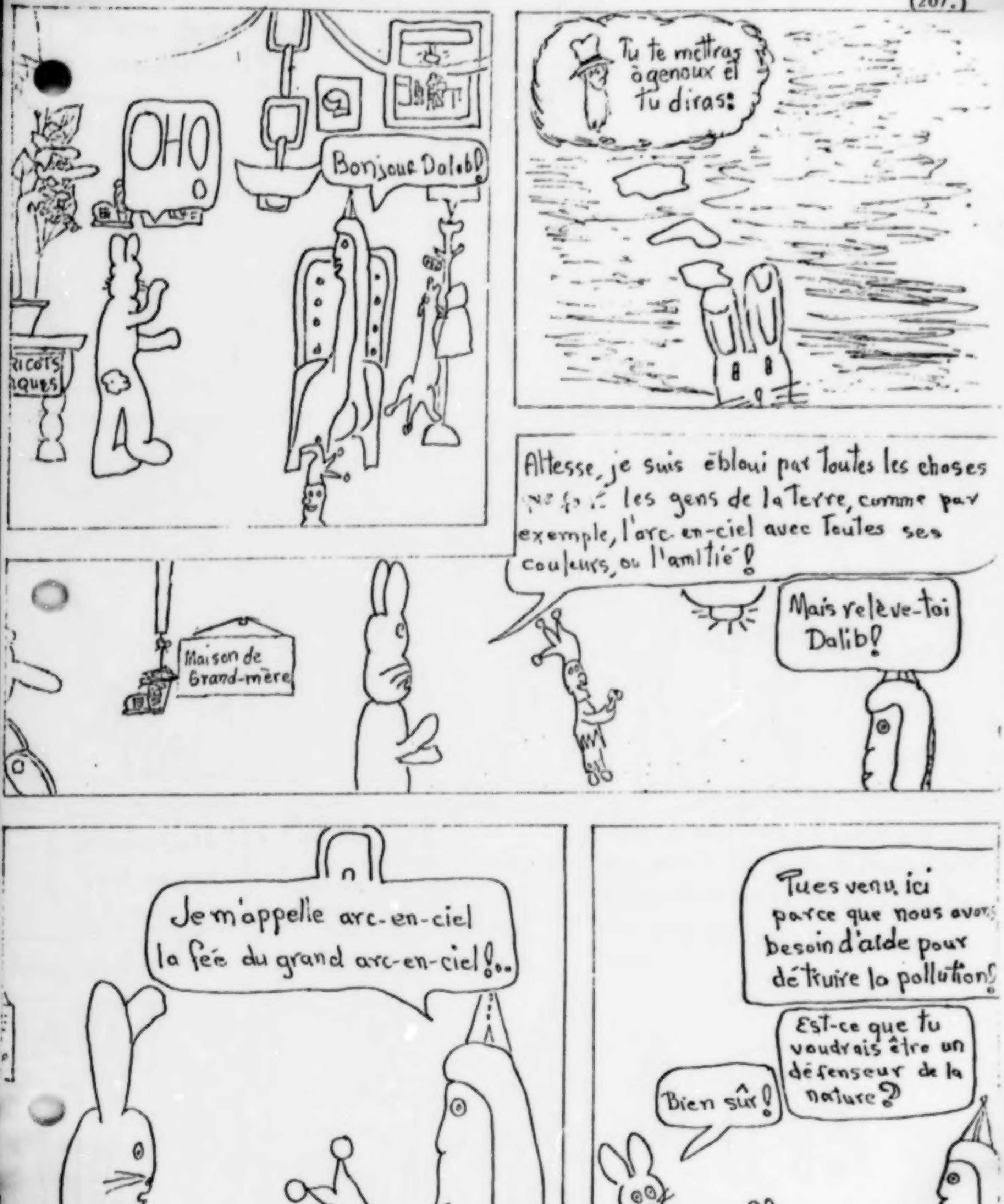


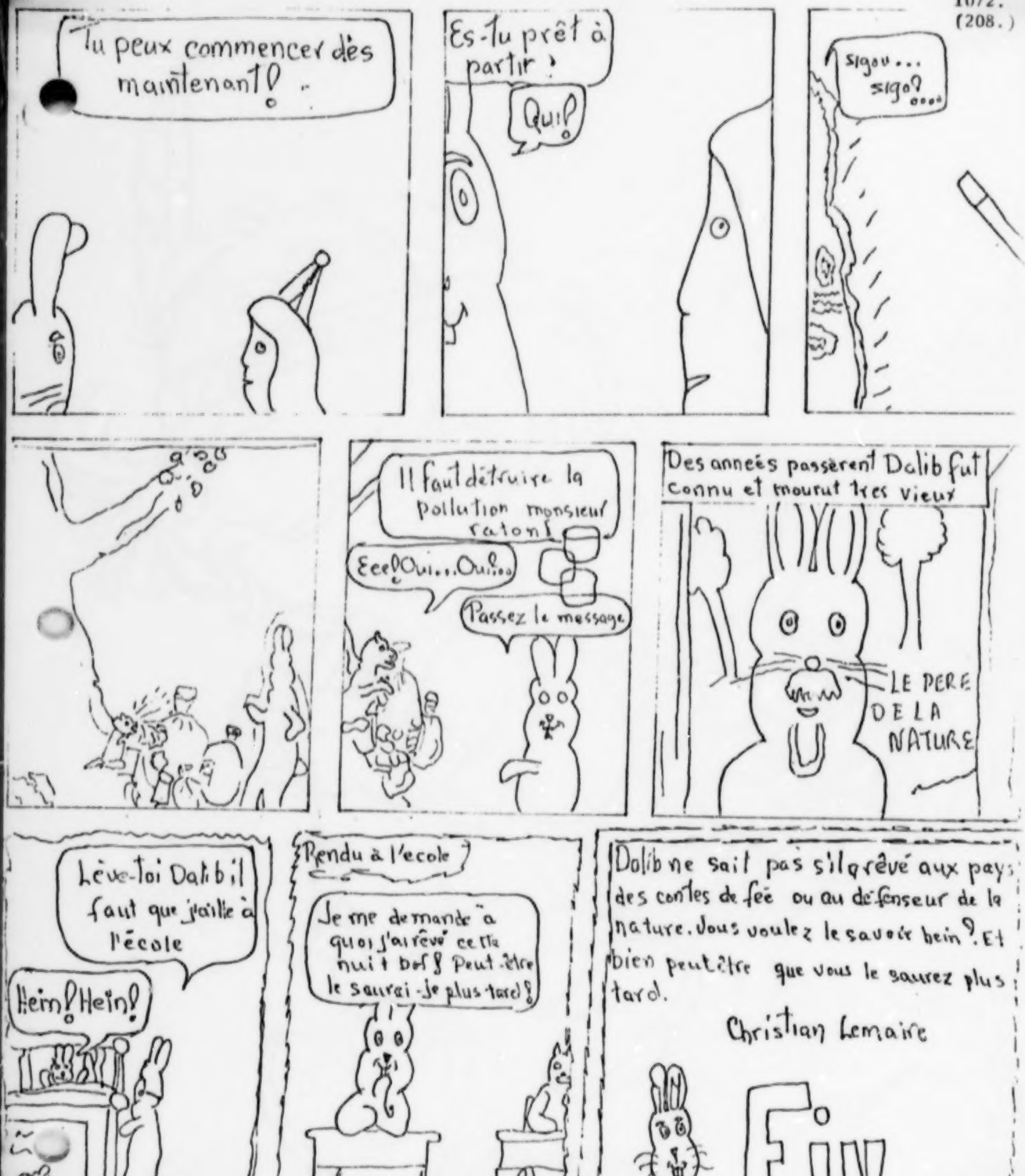



Flap
Flap
Flap
Bonjour!
Bonjour!
Bon... Bonjour!
Je suis l'envoyé de l'arc-en-ciel et je m'appelle Gab le lutin! La princesse du grand arc-en-ciel m'envoie pour te demander si tu veux venir visiter le grand et bel arc-en-ciel?!
HUM!
?
C'est d'accord!


croac!
BOM!
Son altesse la fée arc-en-ciel ne peut pas vous rejoindre tout de suite. Elle demande à Gab le lutin de faire visiter le grand arc-en-ciel à notre invité!
Merci Fred.
tiens ouvre cette porte!
criic
Ho! Quelle merveille!
Oui Dalib! C'est merveilleux mais n'y va pas...
Pourquoi?
Ne pose pas de questions!
La prochaine porte que tu vois; ouvre-la!
D'acc...
Ho! En voilà une!


Merveilleux!
Merveilleux, mais n'y va pas!
POURQUOI?
Parce que Dalib!...Parce que Tu n'as plus beaucoup de temps!
Bon! N'oublie pas ce que je vais te dire: tu vas ouvrir cette porte: la fée arc-en-ciel sera sur son trône! Tu te mettras à...
...genoux et tu :Altesse je suis ébloui par toutes les...
..choses que vous avez faites pour les gens de la terre?
Ne t'occupe pas de moi!
Mais toi où iras-tu?
Ça me fait de la peine de te quitter Gab!
Moi aussi Dalib! aurevoir... Tu seras toujours mon ami!
Au revoir Gab!
Aurevoir!
ROYAL


OHO
Bonjour Dalib!
Tu te mettras à genoux et tu diras:
Altesse, je suis ébloui par toutes les choses
les gens de la Terre, comme par exemple, l'arc-en-ciel avec toutes ses couleurs, ou l'amitié!
Maison de Grand-mère
Mais relève-toi Dalib!
Je m'appelle arc-en-ciel la fée du grand arc-en-ciel!..
Tu es venu ici parce que nous avons besoin d'aide pour détruire la pollution!
Est-ce que tu voudrais être un défenseur de la nature?
Bien sûr!


Tu peux commencer dès maintenant! ..
Es-tu prêt à partir ?
Oui!
sigou... sigo?....
Il faut détruire la pollution monsieur raton!
Eee! Oui... Oui!...
Passez le message
Des années passèrent Dalib fut connu et mourut très vieux
LE PERE DE LA NATURE
Lève-toi Dalibil faut que j'aille à l'école
Hein! Hein!
Rendu à l'ecole
Je me demande à quoi j'ai rêvé cette nuit ouf! Peut-être le saurai-je plus tard!
Dalib ne sait pas s'il a rêvé aux pays des contes de fée ou au défenseur de la nature. Vous voulez le savoir bein?. Et bien peut-être que vous le saurez plus tard.
Christian Lemaire
FIN

TEXTES
D'APPOINT ...

VIVRE AVEC LA BANDE DESSINEE AU XXe SIECLE

La Bande dessinée on aime, on n'aime pas... mais nul n'est indifférent à ce phénomène culturel indéniable. A la maison, à l'école, il n'est plus possible désormais d'en nier la présence, ni nécessaire d'en démontrer la dimension littéraire. Genre un peu caméléon, par son aspect narratif et graphique, la B.D. s'adapte facilement à tous les langages, à tous les lecteurs, de tous les âges. Essayez de trouver un autre genre de lecture qui s'offre aux enfants et aux adultes avec tant de variété, de simplicité, de facilité d'accès et d'authenticité psychologique et sociologique.

On aime rappeler qu'au Québec on est six millions et qu'il faut se parler; mais la moitié de ces six millions ne lisent JAMAIS.[1] Mais parmi ces lecteurs, tous ont lu, lisent et liront de la B.D. Des statistiques très éloquentes peuvent expliquer ce phénomène. A travers le monde, plus de 250 millions de personnes lisent quotidiennement la bande de Charlie Brown publiée dans près de 2,000 journaux - cette bande passait le cap de 1,300 journaux en 1960. Les aventures de Tintin sont traduites en 28 langues, distribuées dans 32 pays et l'on compte actuellement plus de 80 millions d'albums vendus. N'oubliez pas qu'un album s'échange et se prête; ce qui amène un nombre incalculable de lecteurs. Des films comme Superman et La guerre des étoiles ont prouvé comment des personnages de B.D. peuvent influencer les adultes autant que les enfants.

Dans la situation scolaire actuelle du Québec, la B.D. fait déjà l'objet d'études à part entière; elle est même devenue pratique culturelle et pratique pédagogique diversifiée. C'est qu'on a su se

---

(1) En 1979 Statistique Canada nous disait que 56% des Québécois ne lisent pas.

plier, dans les nouveaux programmes-cadres de français, aux lectures réelles des pré-adolescents et des adolescents. L'album de B.D. n'est pas seulement récréatif, mais il est aussi éducatif. Lire une B.D. , c'est lire doublement: c'est décoder en même temps une image et un texte.

Nous pouvons affirmer par expérience, et avec beaucoup d'assurance que la B.D. est le vestibule de toute lecture. L'on minimise encore trop la richesse et la présence même des images. L'enfant baigne littéralement dans un monde d'images et s'il adore tant lire des B.D. , c'est peut-être justement à cause de ces images qui attirent d'abord son attention et qui, souvent, explicitent le contexte obscur du mot écrit que son cerveau ne maîtrise pas encore adéquatement. D'ailleurs, c'est une des raisons pourquoi l'on fait appel à la B.D. , surtout dans les milieux défavorisés des ghettos américains, pour traiter des troubles de lecture, sur le plan médico-pédagogique. La B.D. augmente le vocabulaire pratique parce qu'elle parle le langage de tous les jours; celui du journal, de la télévision, du cinéma, de l'affiche... On peut plus facilement enrichir son vocabulaire en lisant un seul album d'Achille Talon de Greg, qu'en lisant n'importe quel roman classique, qu'il soit de Hugo ou de Balzac. Ces albums sont de véritables tours de force pour la variété et la quantité de vocabulaire. Allez vérifier vous-même la pertinence de cet apprentissage du vocabulaire par la bande.

En plus d'éveiller le sens de l'humour, de la poésie et du merveilleux, la B.D. permet chez l'enfant une meilleure intégration sociale. Toute bonne B.D. tend à effacer les frontières entre les lecteurs de différents âges, de différents milieux et de différentes formations. Un album de Tintin ou d'Astérix est l'un des rares terrains d'entente où parents, enfants et éducateurs puissent se rejoindre pour lire et rire ensemble. La B.D. est une lecture qui se partage. Bien sûr le prix des albums est devenu un peu exorbitant, mais ces albums se relisent avec plaisir; ce qui rentabilise son coût d'achat. Combien de fois avez-vous lu, regardé et relu vos Tintin et vos Astérix?

Le danger de la B.D. n'est pas dans sa forme particulière, mais dans l'abondance des séries de mauvais goût et de mauvaise qualité: genre Goldorak. Comme pour la production cinématographique contemporaine, l'on peut affirmer que plus de 80% des B.D. distribuées sont de mauvaise qualité; d'où l'importance d'une judicieuse sélection. Par avatar nous assistons régulièrement à une utilisation massive, abusive et parfois aveugle de ce médium qui se dote des prestiges de la modernité, de l'accessibilité facile et de la séduction garantie.

Le piège que peut poser la B.D. en classe est le même qu'amène toute utilisation de l'audio-visuel; ces deux médias doivent demeurer des moyens didactiques et non devenir des fins en soi. Le modernisme des médias n'est souvent qu'un déguisement cachant une certaine paresse intellectuelle; un moyen facile d'être à la mode sans trop d'effort tout en se donnant bonne conscience, face au changement. Pédagogiquement, on ne peut pas changer un véhicule de communication sans toucher profondément au contenu transmis et sans modifier sérieusement notre rapport avec la forme de présentation.

Si l'on veut utiliser adéquatement la B.D. en classe, il faut se donner un recul critique; en connaître l'évolution historique, les règles de composition et de réalisation technique, les modes de diffusion et les méthodes de consommation. Il faut surtout éviter cette pratique sauvage du laisser-faire dont se réclament les tenants d'une pédagogie créationniste de l'"exprimez-vous". Nous retrouvons ce manque de discipline professionnelle, chez certains professeurs en arts plastiques, dont l'idéal des Beaux Arts est de produire des artistes qui feront de l'art pour l'art.

L'Art est d'abord et avant tout une communication qui doit tenir compte d'un récepteur individuel et social. Même l'oeuvre d'art se lit, se décode, et pour cela il faut respecter certaines instances psychologiques, esthétiques et historiques. Dans la formation artistique des jeunes Québécois, on sacrific tout

ce qui est technique au profit de TOUT ce qui peut être expression. Ce qui équivaut à mettre la charrue avant les boeufs. Si l'on ne tient pas compte de la technique, on est bloqué au niveau de la création. Il faut s'exprimer bien sûr, mais avant tout, il faut s'en donner les moyens. Même l'imaginaire n'est pas arbitraire pour tout artiste consciencieux. D'une génération à l'autre, on recommence... sans savoir que quelqu'un d'autre, avant soi, a déjà tenté la même démarche et souvent avec plus de réussite. Le saurait-on que l'avancement en serait plus rapide et plus significatif. Il faut étudier le passé pour mieux créer dans le futur.

Comme figuration narrative, la B.D. possède déjà une tradition de plus de 75 ans, avec des codes narratifs et graphiques éprouvés. Un auteur de B.D., c'est avant tout un raconteur qui se sert simultanément, et en contrepoint, du textuel (narratif) et du visuel (graphisme). Une B.D. est donc faite pour être lue. L'acte physique et mental de lire s'avère plus difficile qu'on ne le pense et pour beaucoup plus de gens qu'on ne le reçoit.(1) Alors le souci premier et la compétence élémentaire de tout auteur de B.D. est de respecter et de s'adapter à ses lecteurs-spectateurs, qui sont pour le plus grand nombre des enfants. Le critère fondamental qui déterminera qu'une B.D. est réussie, c'est la LISIBILITE, linguistique et iconique. Si Hergé est considéré comme un classique dans la B.D., c'est justement parce que son oeuvre inspire une confiance universelle par sa propreté pour l'esprit et pour l'oeil. Nous y retrouvons une conscience professionnelle d'artisan qui cherche avant tout la concision et la symétrie. Dans la B.D., les auteurs "artistes" (sens péjoratif) qui optent pour l'Art contre la communication

---

(1) L'Université du Texas rapporte qu'il y aurait aux E.U. plus de 23 millions d'illettrés fonctionnels, incapables de lire les annonces classées de leur journal. J.-F. Pelletier, dans son oeuvre Une publicité en quête de qualité, nous signale qu'au Québec on compte 500,000 illettrés fonctionnels.

ne survivent pas. En tant que dessinateur, l'auteur de B.D. n'est pas libre de convertir son dessin créateur en devinettes graphiques. De même, en tant que scénariste, il ne peut pas écrire d'une façon bavarde et gratuite. La continuité narrative et l'intérêt de l'intrigue ne seront rendus et appréciés que dans la mesure où l'on aura compris que toute qualité s'établit avant la fabrication du récit (scénario) et que l'efficacité s'observe et se mesure après le rendu graphique.

Il y a des règles fondamentales qui ne changeront jamais au niveau du dessin et de l'écrit: les techniques changent, mais les lois élémentaires de l'anatomie, de la perspective et de la psychologie des couleurs pour le dessin, de même que les règles universelles de grammaire et de syntaxe pour l'écrit ont été découvertes une fois pour toutes.

Pour le lecteur, une bonne B.D. se caractérise par le plaisir, conscient ou inconscient, d'identification à des personnages bien typés avec lesquels il acceptera de partager le comique ou le tragique des aventures. Il y a aussi l'intérêt croissant d'une intrigue soutenue par un bon découpage-montage des séquences, et des dialogues concis, réfléchis et bien adaptés à la psychologie des personnages. Les récitatifs doivent être choisis en fonction du temps et de l'espace à économiser. Le temps narratif déterminera le rythme émotif de la lecture textuelle, tandis que l'espace graphique du dessin éveillera, selon le degré d'observation et de sensibilité du lecteur, l'onirisme des formes et des couleurs, le fétichisme des objets, la poétique des décors, la catharsis des peurs et l'esthétisme de la lecture globale.

S'il fait bon vivre avec la B.D. au XXe siècle, c'est qu'une génération nouvelle de pédagogues commencent à donner la parole à d'autres signes que l'écrit. La B.D. ne doit donc pas seulement être considérée comme un simple outil pédagogique ou un instrument de communication, mais comme une matière à réflexion criti-

que. Il ne faudrait pas que la B.D. asservisse au lieu de servir. En ce qui concerne les rapports éducateurs-enfants,[1] la B.D. intensifie et multiplie les relations, mais ne se substitue pas à elles.

Richard Langlois
Professeur de bande dessinée

(1) Tout parent est éducateur, en autant qu'il partage les intérêts de ses enfants et qu'il accepte d'apprendre à apprendre, et d'apprendre à changer.

BANDE DESSINEE ET LITTERATURE

(Nouveau langage, nouvelle esthétique)

Avec la télévision et le cinéma, la B.D. forme l'un des langages spontanés les plus expressifs de la culture de masse. Un nombre croissant de gens, se comptant par millions, absorbe journellement de la littérature par la bande (dessinée). Que certains puristes agonisants qualifient cette littérature de marginale ou de parallèle, ou qu'ils l'étiquettent d'infra-, de para- ou de sous-littérature, il n'en demeure pas moins que la B.D. fait partie de la littérature tout comme un calligramme d'Apollinaire fait partie de la poésie.

Combien faut-il lire de mots pour qu'il y ait littérature bonne ou mauvaise, vénielle ou mortelle? L'affirmation même que la littérature est le mot écrit et imprimé n'a aucun fondement éternel; tout comme en peinture il y a autre chose que de la peinture à l'huile. Concernant la B.D. certains littéraires retardataires sont encore au stade architectural de la cabane de bois rond pour protéger leur petite formation académique traditionnelle.

La B.D. est littérature parce qu'elle est lue et parce qu'elle amuse, émeut, instruit et provoque. L'image dans la B.D. est une forme d'expression qui ne remplace pas le texte, mais compose avec lui un langage nouveau (1).

Notre concept de littérature date encore du XVIIe siècle et se rattache à l'accession de la bourgeoisie à la culture lettrée au service d'une pseudo-élite. Une grande erreur - purement rationnelle - fut de reprocher à une femme d'être faide parce qu'elle est simple, à une mécanique d'être mal faite parce qu'elle est facile à faire fonctionner.

La diffusion et la consommation actuelles de films et de photographies d'art, de textes classiques en éditions bon marché, de disques de musique classique, nous invitent à considérer la B.D. non plus comme un simple besoin de loisir ou d'évasion facile, mais comme un élément spécifique de tout l'art contemporain. D'ailleurs c'est encore le seul moyen d'expression, plus simple et plus immédiatement accessible que les autres, à dépasser l'audience de la télévision et à être le dépositaire idéal des mythes et des symboles de notre époque. C'est en même temps le seul art qui permette de reconstituer l'Enfer de Dante ou une guerre cosmique dans notre système solaire, avec une figuration illimitée et des décors grandioses que les coûts de revient ou l'impuissance de la technique interdisent, même au cinéma.

Par exemple, grâce à la B.D., l'on peut procéder d'une vision cinémathographique, en la transposant en une vision cinétique. L'instantané de la vision anime une dialectique très subtile où la forme rejoint le fond. La B.D. n'est plus un simple récit, mais devient une image en mouvement. A un art du discours, propre à l'idéologie momifiée d'un XVIIe ciècle, on oppose un art du regard.

L'art des B.D. propose un gigantesque procédé de remythisation, à l'échelle cosmique, moyen qu'aucune société n'avait jusqu'ici possédédans l'histoire de l'art. Le simple phénomène mythique des super-héros dépasse dans l'ordre de l'imagination symbolique tout ce qu'un Malraux a pu concevoir pour meubler son "musée imaginaire". Batman affecte beaucoup plus d'imaginations quotiennement et sans distinction de classes que Prométhée durant toute son existence. Barbarella n'a même pas besoin de participer au concours de Parques pour éliminer Aphrodite de son Panthéon érotique.

L'habitude de la B.D. façonne certains processus mentaux qui font qu'on ne peut plus consommer de la littérature comme au XIXe siècle. C'est une littérature transitoire entre la "Galaxie de Gutenberg"

et le nouvel univers audio-visuel tel que conçu par Mashall McLuhan. Parce que la B.D. est une littérature qui évolue et prolifère en dehors du circuit littéraire patenté, elle a développé un véritable "langage" qui n'est pas un simple outil de communication, mais une fin en soi. C'est par la B.D. que nous retrouvons le vrai sens de la littérature et de tout l'art qui est une aptitude à la gratuité.

La B.D. est la plus esthétiquement littéraire de toutes les littératures parce que toute lecture y est non fonctionnelle. Elle satisfait un besoin culturel non utilitaire tout en permettant l'évasion, le rêve, la méditation, l'information et la connaissance. Toute la découverte fondamentale de l'esthétique moderne réside dans le postulat d'un juste rapport entre l'art et les passions, en particulier dans la découverte d'un principe d'ambivalence entre l'art et la vie.

La B.D. est un art existentiel dont le mouvement premier va de la vie à la littérature et non de la littérature à la vie. On n'observe plus bien au chaud, en pantoufles et le ventre plein, la misère sociale d'une autre classe pour écrire une trilogie lyrique sur Les Misérables. Il n'est même plus nécessaire de savoir "bien" penser pour "bien" écrire.

Nous vivons dans une société technologique où la technologie définit non seulement l'activité humaine dans son ensemble, mais les rapports entre les gens et les comportements collectifs et individuels. Et dans une société complexe et mobile comme la nôtre, cela suppose la maîtrise non seulement d'un langage de base, mais aussi des codes et des symboliques nécessaires pour être libre dans les relations avec autrui et pour agir sur tout environnement social. Ceux qui ne possèdent pas ces moyens, quelle que soit leur aisance intellectuelle, restent finalement "aliénés", incapables de communiquer et de créer.

Parce que les images se développent en dehors de notre volonté de choix, c'est-à-dire nous sont imposées sans possibilité de refus, et ensuite parce qu'elles ne nous donnent pas le temps de les juger, elles échappent à toute solution conceptuelle. Mais soyons sans crainte, esthétiquement, la "vérité artistique" picturale ne peut jamais être le fruit de l'imitation, car la nature, étant infiniment plus riche et complexe que l'entendement humain, échappe à la possibilité non seulement d'être copiée, mais même d'être comprise d'une manière grossière ou approximative. Donc nous pouvons éviter une "guerre des boutons" en acceptant que toute B.D. est plus qu'une naïve reproduction enfantine de la réalité ou de l'imaginaire.

L'homme ne se contente pas de "voir"il "lit" la B.D., et il y est un lecteur universel qui déchiffre toutes les formes et, derrière les formes, leur signification ou leur expressivité, qu'il assimile à son être. Actuellement le goût baroque fait alliance avec la symbolique puisque celle-ci naît au moment où l'on reconnait la nécessité de substituer les preuves affectives et sensibles aux preuves de la raison. Il ne s'agit plus de convaincre, mais d'émouvoir.

Le phénomène iconoclaste dans l'histoire des arts et celle dans la B.D. n'est pas un simple et brutal épisode de furie destructrice, mais un élément d'équilibre à la fin de toute période où les images deviennent surchargées de réel et, par conséquent, de pouvoir émotionnel, de façon exagérée, désordonnée et arbitraire. C'est le triomple de l'imaginaire sur le réel.

A quoi bon tenter de rendre logique une chose dont l'existence même est allogique, sans être illogique. C'est comme si l'on essayait d'expliquer un coucher de soleil pour justifier la poésie. En art, et plus particulièrement dans la B.D., les seules limites auxquelles se soumettent l'artiste et son public sont celles de l'imagination humaine. Tout comme le chrétien a parfois besoin du vin eucharistique pour retrouver certaines forces spirituelles, le jeune adulte a besoin de drogue hallucinogène pour s'humaniser et Tristan, de son philtre magique pour

se rapprocher d'Iseult; Popeye a aussi besoin de ses épinards pour se débarasser de son rival Bluto et Astérix de sa potion pour mieux lutter contre ces fous de Romains. Tous ces ingrédients symboliques n'ont en commun qu'une esthétique du visuel issue de l'inconscient collectif que seule une culture vivante peut exprimer. L'écriture ne peut suffire à exprimer toute la richesse et la force de notre civilisation. Refuser cette littérature à part entière qu'est la B.D., c'est comme refuser de porter une montre sous prétexte que le soleil indique mieux le temps; il est préférable de faire certaines concessions au modernisme que de demeurer un "bon sauvage" raisonnable, mais sans imagination.

Richard Langlois

(1) "C'est par la force des images que, par la suite des temps, pourraient s'accomplir les vraies révolutions..."
In Le Maître de l'Image, hommage à Saint-Pol Roux paru dans les Nouvelles Littéraires du 9 mai 1925.

LA REINE DES CANTONS DE L'EST INNOVATRICE DANS LE DOMAINE ...

SHERBROOKE - Pour ceux qui l'ignorent, et ils sont nombreux, Sherbrooke est un centre important pour la Bande dessinée, au Québec!

Pour appuyer cette idée qui pourrait sembler farfelue à prime abord, il faut retenir quelques faits importants qui ont marqué la région depuis plusieurs années.

Le premier numéro de "Made in Kébec" paraissant en 1970 dans les couloirs de l'école Montcalm, grâce au travail de Fern' Choquette et d'André Boisvert. En même temps, Robert Crumb, l'auteur de "Fritz, the cat", publiait en Californie des petits magazines undergrounds comme celui de Sherbrooke. Cette première revue sherbrookoise de B.D. qui devait s'éteindre de sa belle mort faisait partie de cette résurgence de la Bande dessinée québécoise dont la première flambée avait eu lieu en 68, après une très longue période d'hibernation. Sherbrooke, s'il n'était pas en tête de file, était donc parmi les premiers à foncer!

Fern' Choquette, de Rock Forest, s'est mérité le sixième prix au Salon International de la Caricature, à Terre des Hommes, en 1975. Le jury était composé de plusieurs juges de divers pays et on y retrouvait Burne Hogart, le dessinateur de Tarzan! Choquette publia plusieurs de ses planches dans diverses revues: L'Ecran, Capitaine Kébec, Grafiti, l'Illustré, etc. Actuellement, il est l'un des fondateurs d'une excellente revue de B.D., "Prismes", qui présente un travail très soigné. Cette revue semble promise à un avenir prometteur.

Vingh Nguyen, un Viet-Namien qui s'est fixé à Sherbrooke depuis quelques années, a décroché le second prix au même Salon de la Caricature,

en 1975. Cet auteur a aussi réalisé un journal de B.D. sur l'alcoolisme pour le compte de "Informations populaires", en 1976.

Le CRIPPE de Sherbrooke vient de publier un album de B.D. de vulgarisation économique réalisé par Pierre Berger et Paul Chartier, deux auteurs de la région.

Certains dessinateurs des Cantons de l'Est ont vu leurs oeuvres faire partie d'une exposition itinérante à travers toute l'Europe, en janvier et février dernier. Certaines planches ont même été publiées dans le journal "Tintin".

Plus d'une dizaine de dessinateurs de la région effectueront un stage en Europe d'une durée d'un mois pendant lequel ils se consacreront exclusivement à l'étude de la B.D. européenne.

Au Festival International de la Bande dessinée qui se tient à Montréal depuis trois ans, les dessinateurs de la région ont toujours été présents. Cette année, un kiosque était réservé seulement pour leurs oeuvres afin de bien informer les visiteurs sur la spécificité de la Bande dessinée provenant de Sherbrooke.

Richard Langlois, professeur de littérature au CEGEP de Sherbrooke, a été le premier à proposer un cours de niveau collégial, intitulé, "Bandes dessinées et figuration narrative", il y a quelques années. C'est lui qui fut chargé, par le ministère, de pondre un document pour l'enseignement de niveau collégial de la B.D.

Aujourd'hui, plusieurs CEGEP ont emboîté le pas et étudient la B.D. à l'intérieur de leurs cours de français, d'arts plastiques et de graphisme. Richard Langlois possède d'ailleurs une vaste collection d'albums de B.D. publiés dans le monde entier et qui vaut une petite fortune.

Le spécialiste de la Bande dessinée, au Québec, est ce même Richard Langlois qu'on surnomme souvent le "parrain de la B.D." Depuis plusieurs années, il encourage les dessinateurs. Il a écrit plusieurs articles sur la B.D. dans nombre de revues et prépare même une thèse de doctorat sur ce sujet pour une université américaine. Il a donné un cours intitulé "Tintin, une image politique et symbolique de la littérature belge d'expression française", à l'Université de Sherbrooke, récemment.

Daniel Racine (Dan May), de Waterloo, est l'un des rares dessinateurs à savoir utiliser la technique de l'héliographie. Il a réalisé quelques dessins pour les pages couvertures de la revue "Actualité" et pour accompagner des articles dans "Nous".

Pour une deuxième année consécutive, un projet Initiatives locales permet à de jeunes dessinateurs de raconter "en images" des contes pour enfants.

Alors, la Bande dessinée à Sherbrooke, ce n'est pas sérieux?

par Pierre Francoeur

LES MEILLEURS DESSINATEURS DE BANDE DESSINEE REALISTE SONT A SHERBROOKE

Sherbrooke comprend environ 17 dessinateurs de bande dessinée. C'est du moins ce qu'a dénombré Richard Langlois, professeur de bande dessinée au CEGEP de Sherbrooke, qui est considéré comme spécialiste du "neuvième art" au Québec.

"C'est plus important que d'autres régions, précise-t-il. Peut-être parce qu'il y a des gens comme Maurice Emond et moi qui faisons un peu de promotion, canalisons ces énergies et ramassons véritablement ceux qui produisent dans la région. On fait vraiment l'inventaire depuis quelques années. A Montréal, par exemple, les dessinateurs sont obligés de gagner leur vie en faisant de la publicité ou en faisant autre chose".

Jeunesse

"Ici, la caractéristique première, c'est que les dessinateurs sont très jeunes. Certains sont de niveau secondaire. Mais ce sont peut-être ces derniers qui offrent la meilleure qualité et un cachet vraiment professionnel au point de vue finition de leurs planches de bande dessinée. Parce qu'ils n'ont pas pris de mauvais plis. Ils ont eu la chance de rencontrer un type comme Maurice Emond, un graphiste de 30 ans d'expériences, qui a pu leur donner des critiques très pratiques, ici même, au CEGEP. Dans le dessin, comme dans la B.D. ce qui est important, c'est de savoir ce qu'il ne faut pas faire. Le talent, tu l'as ou tu ne l'as pas. Il faut apprendre à te servir de tes outils, à connaître les trucs, les bulles, comment faire sa grille pour son lettrage, effectuer sa mise en page, jouer avec les formes et les silhouettes, par exemple, pour sauver du temps. Ce sont des choses que nos dessinateurs ont appris très vite et saisies tout de suite".

La moyenne d'âge, selon Richard Langlois, est de 24 ans. Certains, comme Pierre Berger et Daniel Racine, ont dépassé le cap de la trentaine alors que d'autres, comme Denis Grenier, ont tout juste 17 ans.

Meilleurs dessinateurs

Richard Langlois estime que les meilleurs dessinateurs de bande dessinée réaliste, au Québec, se retrouvent à Sherbrooke.

"Il n'y en a pas beaucoup qui font du dessin réaliste, la plupart font du dessin caricatural au Québec. Nous, dans la région, nous avons les meilleurs. Vingh Nguyen est l'un des meilleurs dessinateurs réalistes actuels, tant au Québec qu'ailleurs. René Gratton, de Magog, fait aussi une B.D. totalement réaliste. C'est très impressionnant à voir. C'est une B.D. qui demande beaucoup de recherches, de documentation".

"Les gens d'ici sont très forts en dessin; c'est leur marotte. Ce sont des mordus de dessin mais surtout de bande dessinée parce qu'ils aiment jouer avec des personnages et les faire évoluer dans quelque chose d'intéressant. Le dessin est très propre aussi, surtout le lettrage. Car le lettrage, c'est peut-être la chose la plus significative pour savoir la qualité d'un dessinateur. Quelqu'un qui a un grand souci du lettrage, ça dénote qu'il pense à son lecteur".

"De plus, au Festival International de Bande Dessinée de Montréal, pendant les trois années, il y a toujours eu un grand nombre de planches exposées de créateurs de Sherbrooke. Les gens savent d'ailleurs que nos dessinateurs ont une formation très technique. Sherbrooke est l'un des seuls endroits au Québec où on donne une formation technique, une manière de travailler, grâce principalement à Maurice Emond. Il y a beaucoup de supervision. Ils sont très suivis. Les gens de Montréal et des autres coins de la province sont toujours surpris de voir le nombre de planches qu'on recommence. Eux, ils ne font souvent qu'une seule planche, de façon très spontanée,

et c'est fini. Les dessinateurs de Sherbrooke recommencent les leurs plusieurs fois. Finalement, de façon informelle, on peut dire qu'il y a une sorte d'école technique de B.D. à Sherbrooke, un certain courant, un noyau, contrairement aux autres régions".

"Dans la région, les gars sont obligés de travailler en équipe. Berger est avec Chartier, Choquette avec un peu tout le monde (c'est un stimulant pour lui), Denis Grenier avec Richard Gendron, Pierre Houde avec son frère Daniel. D'ailleurs, Daniel Houde, c'est le scénariste qui donne des scénarios à tout le monde. C'est vraiment "le" scénariste dans la région. Il produit beaucoup".

Faiblesses

Puisqu'elle possède une très jeune tradition, (7 ans) et que ses créateurs sont souvent jeunes, la bande dessinée sherbrookoise contient certaines faiblesses.

"Le défaut qu'on lui reproche, de dire Richard Langlois, c'est d'être très européenne. Nous sommes encore dans un stade d'imitation. Mais ce qui est très prometteur, c'est qu'à l'âge où ils imitent, ils sont très professionnels. Les aventures de Bojoual à côté de ce qu'ils font, c'est très médiocre. Alors imagines-toi ce qu'ils feront plus tard! Ils vont drôlement dépasser leur maître car ça ne leur donnera plus de satisfaction d'imiter. Tu sais, il y en a qui ne peuvent même pas se payer le luxe d'imiter les grands noms alors qu'ici on fait du Franquin, du Peyo, etc... Ca demeure néanmois un problème. Il y a encore des expressions à la française, par exemple".

Mais Richard Langlois tente présentement de pallier au problème... par la pratique.

"On a commencé par leur faire faire, et ça va s'accentuer, des croquis d'après nature. Au lieu de dessiner des champignons, des arbres et des lampadaires à la belle ou à la Franquin, ils vont dessiner ceux qu'ils connaissent vraiment".

Il existe aussi une carence de scénaristes dans la région, comme dans tout le Québec.

Cette situation, rappelons-le, prévaut aussi au cinéma québécois.

"Car un autre défaut des créateurs Sherbrookois, c'est qu'ils travaillent encore trop comme des dessinateurs et non pas comme des raconteurs d'histoires. Ils ne pensent pas à leur public. Ils ne dessinent pas assez en fonction des lecteurs. C'est plus en fonction de leurs propres plaisirs. C'est un peu égocentrique au niveau de certaines mises en page.

Mais, c'est très intéressant comme exorcisme pour eux. Le problème des scénaristes, cependant, c'est un très grand problème actuellement, même en France".

Pas de débouchés

Les dessinateurs de B.D. à Sherbrooke, sont condamnés à la marginalité dans une large mesure. Il y a peu de débouchés qui s'offrent à eux, hormis la publicité.

"Il n'y a pas d'éditeurs intéressés. Car ça prend des éditeurs drôlement motivés et un peu spécialités. Tu ne peux pas oublier comme tu le veux la B.D. Il y a des contraintes d'impression très particulières. Il faut les connaître et en tenir compte pour rendre justice à l'image.

"Ce qui est dommage; c'est que les dessinateurs d'ici ne connaissent même pas les contraintes d'un éditeur parce qu'ils n'en ont pas! C'est pourtant fondamental. La première contrainte, c'est le nombre de pages! Puis, si tu vas travailler en deux tons, ou quatre couleurs, etc. Ce sont des techniques différentes".

Cette poignée de dessinateurs enragés est fermement résolue toutefois à percer, à se frayer un chemin.

Carrière

"Malgré tous les découragements qu'ils trouvent sur leur chemin, la plupart veulent faire une carrière. Le problème auquel ils sont toutefois confrontés, c'est qu'ils ne sont plus des pionniers. Quand Hergé, le concepteur de Tintin, a commencé à dessiner, il a fait des choses qui seraient innacceptables aujourd'hui. Nos dessinateurs sont donc obligés d'être meilleurs que les maîtres ne l'étaient à leur âge. Ils sont obligés de dépasser ce stade au point de vue de la qualité graphique et sur le plan de la narration. Il y a un passé derrière eux maintenant".

Malgré ces embûches, Richard Langlois a beaucoup confiance en ces dessinateurs. Attendons encore quelques années. Nous connaîtrons peut-être des surprises. Car, qui aurait dit, il y a 7 ans, qu'on enseignerait la bande dessinée au CEGEP et dans certaines universités? Les paris ne sont pas fermés... oh, non!

Richard Langlois
(Une entrevue de Pierre Francoeur)
La Tribune, journal régional,
samedi, 30 avril 1977.

LA B.D. A L'ECOLE

Rahan, Lucky Luke, Astérix, Pif, Achille Talon et bien d'autres auprès du Cid, de Monsieur Jourdain ou du Père Goriot, voilà qui - il y a peu d'années - aurait provoqué un tollé général. Et pourtant le fait est là; les héros de bandes dessinées sont entrés à l'école. Cela ne signifie pas que nous les rencontrerons à chaque détour de couloir, mais beaucoup d'enfants retrouvent à l'intérieur même des locaux scolaires les personnages qu'ils avaient l'habitude de fréquenter au dehors.

Ce phénomène est devenu familier au grand public par l'intermédiaire de la presse, et en particulier de la presse féminine. Cependant beaucoup d'informations données étaient inexactes, et trop de contre-vérités furent dites: la bande dessinée n'allait-elle pas résoudre tous les problèmes que connaît l'institution scolaire? Après la condamnation sans appel, voici donc le temps de la louange sans réserve ...

La réalité est bien plus complexe et ne se satisfait pas de jugements aussi définitifs. Or, mis à part les louanges (ou les condamnations) la grande presse n'a jamais évoqué les questions simples - et pourtant fondamentales - que se sont posées tous ceux qui, parmi les enseignants, ont voulu utiliser la bande dessinée: la B.D. à l'école ... pourquoi? Et comment?

Depuis quelques années, la B.D. connaît un renouveau. Renouveau dans la création, avec la multiplication des recherches graphiques; renouveau dans sa diffusion et son public. Beaucoup d'adultes d'aujourd'hui ont redécouvert les héros de leur enfance, Mandrake, Prince Vaillant, Guy l'Eclair, Tarzan, etc...

Longtemps cantonnée dans le ghetto de la "littérature" pour enfants, la B.D. sollicite les adultes (Charlie, Pilote, ...). Bref, la B.D. est à "la mode" et ceux-là mêmes qui autrefois n'osaient pas acheter des illustrés (1) (et les faisaient acheter par leurs enfants) n'ont présentement plus aucun complexe.

L'école a-t-elle cédé à ce nouvel engouement, cette mode? Les raisons sont en fait très différentes. Depuis longtemps, année après année, le fossé se creuse entre le contenu de l'enseignement (2) et le monde dans lequel nous vivons. Les programmes scolaires, les instructions officielles ne laissaient jusqu'à ces dernières années (3) aucune place à des éléments de notre vie sociale aussi importante que le cinéma, la T.V., la publicité et la bande dessinée.

Or un enfant de 12 ans passe autant d'heures devant la télévision qu'en classe (1 000 heures par an, en moyenne), lit beaucoup d'illustrés, regarde les photos (et les B.D.) dans les magazines qu'achètent ses parents, est fortement touché par l'image publicitaire. Doit-on longtemps encore ignorer ceci? Que peut-on faire?

C'est dans ces interrogations qu'il faut voir les raisons essentielles des nombreuses expériences menées, la plupart non officielles. Beaucoup des enseignants qui utilisent la B.D. dans leur enseignement visent deux buts: apprendre à "lire les images" et rendre plus attrayante la fréquentation de matières plus ou moins rébarbatives.

---

1. Il faut noter le sens péjoratif du mot.

2. Surtout dans l'enseignement secondaire.

3. Il ne faut pas en déduire qu'aujourd'[illegible] les textes officiels reconnaissent l'importance des éléments cités [illegible] n'est pas le cas. Disons seulement que cette ignorance volontaire [illegible]nt les raisons seraient trop longues à exposer ici) est tempérée par la tolérance et l'ouverture d'esprit dont font preuve certains inspecteurs. Cette tolérance n'est parfois que l'expression d'un désarroi éprouvé devant les mutations de l'école et de la société.

B.D. et enseignement traditionnel

Il y a longtemps, certes, que les enseignants utilisent l'image pour favoriser l'acquisition de connaissances nouvelles. Mais jamais ces images ne faisaient référence à l'univers de la B.D. Aussi était-il intéressant d'utiliser un moyen d'expression que les enfants connaissent et aiment pour enseigner le français, l'histoire, la géographie, ou encore le latin (4).

Encore faut-il ne pas en abuser: une utilisation systématique, en dehors du fait qu'elle ne serait pas toujours justifiée, aboutirait rapidement à la lassitude, et serait donc l'inverse d'une pédagogie attrayante. Utiliser des séries de vignettes représentant un combat entre les gaulois d'Astérix et la légion romaine, ou encore l'attaque du convoi de Lucky Luke par des Indiens pour faire acquérir la notion d'ensemble ou étudier le rôle de l'onomatopée dans le langage, cela peut se faire ... une fois. Mais si les élèves retrouvent leurs héros favoris chaque fois qu'un robinet fuit, tout ceci n'est plus qu'un procédé vide de sens, une "recette de cuisine pédagogique" comme tant d'autres.

Il est un domaine cependant où la B.D. peut être extrêmement utile: celui de l'éducation artistique. Trop souvent on entend dire que "des goûts et des couleurs, on ne discute pas". Cette petite phrase, utilisée abusivement, tend à faire croire que toute expression graphique a une valeur

---

4. De très nombreux exercices peuvent avoir la B.D. pour point de départ: étude du langage B.D., localisation géographique, évocation historique, etc... Bien entendu l'initiation au latin et à la civilisation romaine avec Astérix. Tout ceci n'est possible que par le travail énorme de documentation et de recherche qui est celui des dessinateurs.

artistique (5). Il s'agit là d'une idée fausse, et il existe des critères qualitatifs dans le domaine artistique. Alors pourquoi ne pas utiliser, ENTRE AUTRES, ce moyen d'expression familier aux enfants? Car la B.D. connaît elle aussi le pire et le meilleur, et il existe, à côté de bandes d'une grande qualité graphique, d'autres bandes d'une médiocrité affligeante (médiocrité de la conception graphique et aussi de l'expression), lancées sur le marché par des éditeurs soucieux avant tout de substantiels bénéfices aux dépens de lecteurs manquant de discernement parce qu'ils manquent d'une telle initiation esthétique.

Mettre ceux qui sont les principaux consommateurs de B.D. en contact avec les techniques graphiques, avec l'utilisation des couleurs, etc... les amener - à leur niveau - à créer eux-mêmes, c'est obligatoirement les amener à réfléchir, à comparer, c'est former leur sens critique et leur donner la possibilité d'effectuer des choix en connaissance de cause. Une telle démarche présente deux avantages: rendre service à la B.D. en donnant à ses lecteurs le goût de la qualité; pe mettre d'aborder le problème de la lecture de l'image.

Apprendre à lire l'image

C'est dans cet apprentissage que réside l'intérêt primordial de la B.D.

Alors que tout le monde reconnaît que la lecture et la compréhension d'un texte nécessitent un long apprentissage, rares sont ceux qui estiment

---

5. L'école a sa part de responsabilités: trop souvent il y a confusion, consciente ou non, entre l'apprentissage d'une technique (dessin, métal imprimé, etc...) et l'oeuvre d'art qui nécessairement est créée grâce à une technique. C'est ainsi que l'on a trop vu par le passé, et encore aujourd'hui, le dessin de la feuille de platane ou la composition de pâtes alimentaires et graines élevés dans l'esprit des élèves au rang d'oeuvres d'art. Tout cela parce qu'on leur a la plupart du temps, appris des techniques sans compléter cet apprentissage par une initiation esthétique, sans former le sens critique.

indispensable d'apprendre à lire les images. Et pourtant ... pour ne prendre qu'un seul exemple, une étude effectuée récemment à Aurillac (Pierre et Danièle Martourey, Compréhension de la bande dessinée) montre que beaucoup d'enfants de 12 à 14 ans ne comprennent pas les éléments conventionnels de la B.D. (expression du mouvement, de la pensée, de la parole; techniques de "mise en image": cadrages, angles de prise de vue). Il y a là une preuve de la méconnaissance fondamentale de l'image, méconnaissance plus grande encore lorsqu'on passe à la photographie, à la T.V. ou au cinéma. Or créer une B.D. ce n'est pas mettre bout à bout des images, c'est construire un ensemble en fonction d'un scénario et d'un certain nombre de règles de cohérence graphique et de lisibilité. Que serait un roman dans lequel l'auteur se serait contenté de mettre bout à bout des mots ou des phrases sans rechercher une construction quelconque, une cohésion à quelque niveau que ce soit?

La B.D. peut être l'instrument privilégié d'une approche de l'image. A ce propos, l'expérience réalisée à Bordeaux est très intéressante. Les animateurs bordelais ont essayé de mener à bien une étude globale de l'image avec des enfants et des adolescents. Image imprimée (donc statique) d'abord: dessin, bande dessinée, photographie, roman-photo, image publicitaire; puis image "mouvante": cinéma, télévision. Cette étude permit de mettre en évidence les principes de fonctionnement (et donc de création); les différences ou les similitudes entre tel et tel moyen d'expression. Parce qu'elle s'accompagne nécessairement d'un travail de création (montage-diapos, bandes dessinées, films, émissions de télévision), d'une réflexion approfondie sur cette création et sur l'image que nous proposent les différents moyens de communication contemporains, une telle étude apporte un enrichissement considérable.

Mais soyons lucides: une telle entreprise n'aura de sens que si elle est généralisée; or l'école ne dispose pas des moyens matériels nécessaires, les maîtres ne possèdent pas la formation nécessaire ... là est le problème.

Des expériences faites ou en cours, un premier enseignement se dégage: quelles que soient les formes qu'elle prendra, l'utilisation de la B.D. à l'école est désormais une réalité dont on ne saurait faire abstraction. Les motifs de cette intégration ne sont pas forcément très nobles; comme toujours la loi du profit joue et les éditeurs de manuels scolaires ont sauté sur l'occasion pour éditer livres et cahiers de travaux pratiques!

On ne saurait non plus faire abstraction d'une autre réalité: la lecture massive des seules B.D. n'amène chez la grande majorité des enfants aucun progrès intellectuel, dans certains cas elle peut même être un facteur de régression.

La B.D. a sa place à l'école au même titre que d'autres éléments de la société contemporaine, mais elle ne doit pas avoir une place excessive. Il ne faut pas oublier que la quasi-totalité de ses lecteurs cherche dans la B.D. un divertissement, que plus de 90% des enfants de 10 à 14 ans sont avant tout sensibles à l'humour de la bande dessinée ...

D'une façon générale le contenu de la B.D. (et en particulier de l'humour) est la vraie richesse de ce moyen d'expression. Or les enseignants qui utilisent la B.D. se sont attachés, et tout ce qui précède le montre bien, à la forme.

Il y a encore bien des choses à découvrir et à faire découvrir, y compris dans les aspects les plus discutables (par exemple le racisme de certaines bandes), il y a encore bien des chemins inexplorés, et les rapports entre la bande dessinée et l'école soulèveront encore bien des passions. Pendant ce temps, la B.D. continuera à apporter un plaisir sans cesse renouvelé à ses lecteurs, et ceci aussi est important.

cf. In Hop! No 1, Hiver 1973-74 (Suisse).

L'IMAGE COMME L'INSTRUMENT D'UNE LECTURE

Bientôt nous penserons et nous communiquerons comme nous rêvons en images. Les enfants le font déjà; quelques adultes s'en aperçoivent, mais comme ils hésitent à se dépouiller de leurs préjugés de formation, de leur emmagasinage de connaissances, dites sérieuses pour "faire adulte", ils n'osent pas mettre fin au conflit de génération. L'adulte limite l'image en la référant à son éducation livresque. Il la refroidit par la raison; comportement aussi ridicule que celui du touriste qui profite de son voyage à l'étranger, une fois rendu à la maison, en regardant ses diapositives.

L'image est innée, intime et hautement symbolique chez l'enfant. Tout enfant normal rêve et s'exprime naturellement par l'image; les dessins sur les clôtures, sur les murs, dans les cahiers et dans les rues, à travers le monde, sont là pour le prouver. Picasso aimait rappeler que "chaque enfant est un artiste. Le problème est de rester un artiste lorsqu'il grandit". L'enfant naît créateur d'images, mais son éducation étouffe chez la plupart ce désir naturel d'expression en l'orientant vers des acquisitions cérébrales, conceptuelles, des connaissances rationnelles. Les lettres de l'alphabet n'ont aucune signification naturelle et réelle; elles sont arbitraires et conventionnelles, elles séparent le son du sens, elles sont abstraites et apprennent à l'enfant à abstraire tout. Grâce au langage pictographique par exemple, il est moins difficile pour un jeune japonais de lire et d'écrire en chinois, même s'il faut qu'il connaisse et maîtrise plus de 1,850 caractères différents. Le jeune occidental n'a que 26 lettres à apprendre et à maîtriser.

Il faut bien comprendre que nous ne vivons pas dans une civilisation de l'image; l'image est un fait de toutes les civilisations et de tous les temps. L'essor des médias technologiques a modifié la production des images, mais n'a pas créé le siècle de l'image. Il ne faut surtout pas oublier que l'écrit date à peine de trois cents ans. Depuis l'invention de l'imprimerie par

Gutenberg vers 1450, on s'est empressé de codifier et de contrôler l'écrit; surtout au XVIIe siècle, où apparurent les premières grammaires et les premiers dictionnaires. Rapidement, l'écrit fut rattaché au Pouvoir politique et religieux qui contrôlait tout ce qui s'imprimait, grâce à l'Académie française et à l'imprimatur clérical. L'écrit devint alors un privilège réservé à une élite qui censurait la pensée. Le peuple était privé de l'accès physique de l'écrit qui exigeait une technique spécialisée et coûteuse. Tout comme la photographie au XIXe siècle, permit aux pauvres, aux déshérités, une revanche peu coûteuse sur des siècles d'humiliation. Avant l'invention de l'appareil photographique par Daguerre, en 1839, le "portrait peint" était le signe d'une réussite sociale, la consécration d'un prestige, un défi au temps. Grâce à l'image photographique TOUTE classe sociale eut droit à la postérité, et non plus seulement une caste.

Cela explique, jusqu'à un certain point, pourquoi ce sont surtout les intellectuels, les élites et les universitaires qui ont peur des images. En réalité, ils ont peur qu'on vulgarise leur SAVOIR, qu'on simplifie leurs THEORIES, qu'on nettoie l'hermétisme de leur vocabulaire savant. Certains universitaires, pour sauver leur "image", sont devenus des sémiologues par le biais de la linguistique structurale. (1) Ces scientistes de la langue n'ont réussi, d'une façon très décevante pour les pédagogues, qu'à changer les grilles rationnelles de l'étude du langage. En fait, ils n'ont réussi qu'à culpabiliser les enseignants et les pédagogues pour leur ignorance intellectuelle d'un jargon indispensable pour communiquer. (2) Les linguistes de formation structuraliste et sémiotique ne peuvent pas admettre que toute virtuosité intellectuelle ne pardonne pas avec les enfants et avec les pédagogues.

---

(1) C'est au début des années 60 qu'on s'intéressa systématiquement à l'image comme instrument de lecture avec les travaux de Roland Barthes sur l'image publicitaire, de Christian Metz sur l'image cinématographique, d'Abraham Moles sur les "degrés d'iconicité". Puis déferla la "vague"des sémiologues engagés sur la "structure absente" avec Umberto Eco, sur la société avec Anne-Marie Thibault-Laulan, sur la bande dessinée avec Pierre Fresnault-Deruelle. A travers ce courant intellectualiste très universitaire (sens péjoratif) et hermétique, parurent des ouvrages plus pratiques et plus compréhensibles, comme _Le professeur et les images_ de Michel Tardy et _La publicité et l'image_ de Victor Victoroff.

(2) On vient de publier un _Roland Barthes sans peine_ aux éditions Balland, comme si son "langage" était une langue étrangère. C'est pour quand un _Pierre Fresnault-Deruelle sans peine?_ Croyez-moi, on exagère rien sur le jargon des sémiologues universitaires qui ne veulent pas être compris, mais qui tiennent

Il est temps de découvrir que la lecture n'est pas seulement une science, mais aussi un ART. La meilleure méthode de recherche pédagogique pour la lecture des images est d'ordre empirique, et doit le demeurer. Elle est d'ordre expérimental et relève beaucoup plus de la psychologie que de la sémiotique. L'humain, qu'il soit enfant ou adulte, réagit d'abord émotivement devant l'image. Observez un enfant en présence d'un album de bande dessinée. Chaque album pour chaque enfant déclenchera des réactions et des comportements différents. Dites-vous bien que lorsqu'un enfant semble ne regarder que les images, il fait une lecture, même si elle n'est pas de forme conventionnelle. L'enfant est beaucoup plus affectif et même intuitif que nous les adultes, devant les images. La puissance suggestive et subjective de toute image rejoint la disponibilité de tout enfant. L'enfant ne fait pas que regarder une image, il se regarde à travers elle. C'est une prolongation de son expérience quotidienne. Dans les images, l'enfant reconnaît des signes rassurants. Il doit toujours y avoir un degré de ressemblance du signe iconique par rapport à son référent. On identifie une image à partir de sa "ressemblance" avec ce qu'elle représente. On la définit même à partir de ce degré de référence figurative avec la réalité extérieure.

Lorsqu'on enseigne à lire un texte écrit, on fait un travail cérébral et rationnel où l'enfant n'a droit à aucune initiative créative. D'abord on lui apprend à reconnaître des signes conventionnels (l'alphabet). On lui apprend à combiner ces lettres pour qu'il puisse déchiffrer par après des mots. Puis on lui apprend à découvrir la relation entre les mots (la syntaxe), en tenant compte de certaines règles d'accord (la grammaire).

On s'est aperçu que les enfants (4 à 8 ans) "comprennent" les images bien mieux et bien plus vite que les adultes. Beaucoup d'adultes demeureront des analphabets de l'image, car ils ne savent pas qu'une image ne s'apprend pas, elle s'expérimente. L'enfant construit et découvre en toute liberté subjective un sens, ou plusieurs sens selon son imagination, sa sensibilité, son intérêt et son expérience. Toute image va même jusqu'à susciter un comportement mimétique. C'est ainsi que des enfants, des adolescents et même des adultes vont jusqu'à s'identifier à des vedettes; voyez le puissant culte des idoles chez les adolescents, le besoin profond d'afficher leurs "images", sous forme de posters.

L'image est pour le jeune enfant son premier dictionnaire, sa première explication du monde, son premier moyen didactique simple pour discerner les relations élémentaires entre les êtres et les choses, dans l'espace et dans le temps. Avant même de SAVOIR décoder l'écrit, grâce à l'image, il pourra distinguer la cause de l'effet, pourra même symboliser en remontant dans le temps. La grande supériorité de l'image sur l'écrit, c'est qu'elle permet une saisie rapide, immédiate et globale de l'espace en un seul cours d'oeil.

Toute la puissance de l'image est due à sa présence facile et à sa répétition. Sur le plan psychologique, dire "je l'ai VU" est plus fort que dire "je l'ai LU". L'idée que l'on se fait des gens et des choses se traduit par les images que l'on s'en donne. Ainsi, l'image de Mao et de Che Guevara fut beaucoup plus révolutionnaire que leurs écrits, dans des pays où l'on compte plusieurs millions d'analphabets. Plus près de nous, pensons au rôle que l'image (photo) de l' Ayatollah Khomeiny vient de jouer dans l'inconscient collectif des Iraniens qui ont multiplié sa présence imagée, avant sa venue physique en Iran.

Il faut savoir apprivoiser les images, il faut même leur donner la parole. Pour susciter l'imagination, il ne faut pas trop donner de réponses. Comme le disait Jean Piaget: " Chaque fois que l'on apprend quelque chose à un enfant, on l'empêche de la découvrir". Face à une image, il ne faut jamais s'éloigner de l'interprétation merveilleuse et parfois naïve de l'enfant. Au contraire, nous devons essayer de l'approfondir, et si possible, être aussi spontanés et simples que l'enfant dans ses explications. Ne jamais jouer au sémiologue, c'est-à-dire attirer l'attention sur soi, ou d'une façon plus malsaine, sur ses théories dites objectives. S'organiser pour que l'image demeure le miroir de l'enfant et non notre miroir.

Comment des enseignants dressés à discourir sur l'écrit et n'ayant que très accidentellement fréquenté l'image dans leur itinéraire de formation, seraient-ils en mesure de présenter —— encore moins d'utiliser —— l'image

comme véhicule d'un apprentissage à la lecture? L'outil iconique peut devenir pédagogique en autant qu'il devient assimilé dans un ensemble de concepts manipulables par l'enseignant et par l'élève, moyennant quelques efforts d'ajustements.

Prisonniers, bien malgré nous, de notre tradition scolastique et cartésienne, il ne faudrait pas devenir iconoclastes face à l'enseignement de la lecture. Nous avons trop longtemps méprisé l'image parce qu'elle bousculait notre étroite formation, prisonnière de l'écrit et du linéaire. Parce que nous avons appris à lire de gauche à droite, nous avons aussi appris à penser de gauche à droite. Evidemment, quelqu'un qui a une pensée complètement linéaire ne peut pas lire quelque chose qui n'est pas linéaire. Quoi que nous tentions pour préserver l'académisme de notre formation, la civilisation de l'imprimé recule, même si elle date seulement de trois cents ans. La télévision, le cinéma et la bande dessinée sont là pour rester, et pour nous faire évoluer. Aussi longtemps qu'on aura une peur active de l'aliénation par l'image, nous paralyserons notre liberté d'éducateur; liberté qui doit être en situation, jamais en absolu. Voyez le nombre d'enfants confrontés quotidiennement avec l'image et vous conclurez peut-être, avec Umberto Eco, qu'"une civilisation démocratique se sauvera seulement si elle fait du langage de l'image une provocation à la réflexion et non une invitation à l'hypnose". (1)

Dieu créa l'homme à son image, tâchons de ne pas trop nous éloigner de ce système de communication globale, et nous voir condamnés à ne LIRE que l'écrit linéaire, pour le reste de notre immortalité littéraire.

Richard Langlois
Professeur spécialisé en Bande dessinée

---

(1) Verso une civilta dell'immagine, Milan Bompiani, 1961. (Traduction par William Ugeux).

EFFICACITE DU TEXTE

Le texte de la Bande dessinée, c'est un peu la bande son du cinéma: dialogue, cris, bruitage, commentaires. Utilitaire et lié à l'action ou gratuit, lié au gag et au jeu de mots, il est toujours efficace. Sa présentation n'est pas laissée au hasard: beaucoup de variété dans la forme des ballons, leur position à l'intérieur de l'image; un code particulier fait reconnaître immédiatement le rôle de chacun. Les ballons ronds, ovales, en nuage désignent les paroles émises par les personnages; leurs contours accidentés, tremblants, zigzaguants, éclatés, traduisent un état émotif exceptionnel. Un ballon relié au personnage par un dégagement de petites bulles caractérise les apartés, ce qui est pensé et non exprimé à voix haute.

La lecture du dialogue ne doit guère dépasser le rapide déchiffrage du message utile, sous peine d'affaiblir la dynamique de l'image, qui ne cesse jamais d'être présente et même impérative. Le texte donc, ramassé en peu de mots, est tel que l'action le réclame. Le jeu des personnages, qui s'apparente au mime, s'accompagne alors des ponctuations muettes, mais éloquentes de tout un répertoire de signes, qui fleurit dans la bande humoristique: points d'exclamation, hiéroglyphes, têtes de morts ... Cris et bruits ont aussi leur lexique, qui évolue comme celui de toute langue parlée - Vroom! Tchak! Bang! - car, pour le public comme pour l'auteur, le langage de la B.D. est toujours audible et prononçable; il le trouve d'ailleurs en envahissant le vocabulaire quotidien comme en témoignent les Bof! Sniff! et autres schtroumpfismes. C'est peut-être qu'il va au-devant des commentaires du spectateur: il est le cri spontané du parterre.

Il reste pourtant quelque chose du récit: ici et là, en bordure de l'image, dans un cadre carré ou rectangulaire - comme en marge de l'action - une phrase marque l'articulation entre deux dialogues, une coupure dans l'espace ou le temps. C'est la "voix off" du cinéma.

Tous les textes ne sont pas également économes; il est des auteurs bavards et c'est presque toujours un défaut pour une Bande dessinée; l'image en est encombrée et perd de sa liberté. En revanche, le raccourci, l'allusion, le double sens fleurissent dans les bulles sans les surcharger; qu'ils soient compris ou non, la bande reste lisible à d'autres niveaux plus évidents. Ainsi se noue entre l'auteur et le lecteur astucieux une agréable complicité, qui n'est nullement exclusive pour les autres. La bande humoristique est, bien sûr, le terrain d'élection de ce genre d'exercice.

Les Bandes dessinées, Samblin, Simone,
dans "Les livres pour enfants", p. 199-210.

PEDAGOGIE DE LA BANDE DESSINEE

CREEE PAR LES ENFANTS

Il est possible d'entraîner l'enfant à traduire verbalement une succession temporelle par la pratique du compte rendu d'une succession d'événements proches ou plus ou moins lointains: c'est, après l'organisation d'un ensemble mathématique par une suite d'actions, l'expression par petites phrases de ces diverses opérations; c'est raconter fidèlement ce qui s'est passé la veille, le matin, à l'école; c'est savoir redire dans sa logique interne une histoire que tout le monde connaît: exercices de langage courants dans nos écoles.

Il faut apprendre à l'enfant qu'une organisation temporelle peut se représenter par une organisation dans l'espace. La suite des vignettes peut aussi bien être traitée dans le sens vertical que dans le sens horizontal. Si la bande est verticale, elle est appliquée sur un chevalet ou contre le tableau - on peut d'ailleurs agir directement à la craie - . Horizontalement, elle est posée sur la table individuelle.

Le travail peut être collectif: le choix des épisodes est fait en commun et chacun en représente un. Puis, ensemble, on les ordonne ensuite et on veille à leur bonne orientation haut-bas. Ces activités s'apparentent aux exercices de logique et de topologie mathématiques.

La compréhension du dessin des camarades est difficile, des interprétations différentes d'un même graphisme sont souvent possibles: les critiques de dessin sont habituelles à l'école maternelle; l'auteur y explique son point de vue, les camarades questionnent et suggèrent souvent des orientations nouvelles que tous acceptent.

Les sujets que l'institutrice proposera seront simples, parfaitement assimilés comme chaque fois qu'il y a changement de technique. Ici nous passons d'une technique verbale à une technique finement gestuelle puisqu'il s'agit de dessiner et de découper. Le niveau de conception doit en être nettement inférieur au niveau intellectuel de l'enfant pour que son effort porte uniquement sur l'organisation, l'exécution et non sur sa compréhension. Nous vivrons une première étape avec des images:

Aux plus jeunes de trois à quatre ans nous présenterons trois, puis quatre images révélant une chanson très familière du type "Il était une bergère" ou une anecdote rudimentaire concernant des personnes ou des situations que le petit connaît bien. Par exemple, les fêtes familiales:

Noël: première image, la cheminée décorée et les chaussures; deuxième image, le Père Noël dépose les jouets; troisième image, les enfants découvrent les cadeaux.

Les Rois: première image, la belle galette sur la table; deuxième image, les enfants la mangeant; troisième image, l'un d'eux a la couronne royale.

Une gradation peut être établie pour bien faire comprendre la logique de la suite:

Première image, une jatte de lait est posée sur la table;
Deuxième image, le chat surgit;
Troisième image, il boit le lait;
Quatrième image, la maman arrive et il se sauve.

Et ensuite on ajoute une note comique:

Cinquième image, le chat a touché la jatte, le lait se renverse. Avec des petits on ne peut pas intercaler un épisode; la suite doit être linéaire, sans retour en arrière et toutes ces historiettes doivent être en accord avec les intérêts des enfants.

En section de moyens de quatre à cinq ans, on est porté à l'imitation des adultes.

La première image montrera peut-être des planchettes, des clous, des outils épars;
La deuxième image, un enfant au travail;
La troisième image, le petit avion terminé.

Ou bien on voit:

Première image, des enfants aux long cheveux mal arrangés;
Deuxième image, le coiffeur;
Troisième image, la coupe de cheveux;
Quatrième image, les enfants aux cheveux courts.

Lorsque les vignettes ont été bien alignées pour reconstituer ces anecdotes, l'enfant les raconte. Cette dernière phase est indispensable pour lutter contre l'irréversibilité de sa pensée. Il se familiarise aussi avec cette attitude intellectuelle grâce aux "lectures d'images" où les épisodes sont mis à découvert les uns après les autres par l'institutrice qui y avait épinglé un cache, grâce aux dépliants achetés ou confectionnés à l'école et représentant les divers étages d'une montagne, du pied au sommet, le fleuve de la source à l'embouchure, la forêt d'un hiver à un autre, etc., grâce aux projections fixes qu'il apprend peu à peu à déchiffrer à l'école et aux spectacles de télévision qu'il interprète chez lui.

A partir de la section des moyens, il est possible d'apprendre au petit enfant qu'il peut traduire le déroulement des événements et des contes car, à ce moment, il s'intéresse à la croissance des êtres, à leur évolution et il est maître de son crayon et capable de dessiner intentionnellement.

Les sujets à proposer concernent ce qui touche sa vie:

- Son propre développement: il a vu ses photographies de bébé, d'enfant de deux, trois quatre ans chez lui; sur l'écran familial, la caméra a pu lui en faire revivre les étapes.

- Une tranche de vie à la maison: son emploi du temps d'hier dimanche depuis le matin jusqu'à midi ou celui de mercredi de midi au coucher.

- Une tranche de sa vie scolaire: la suite d'une leçon d'éducation physique; en section de grands, le parcours dirigé par les planches, l'arche, les cubes géants, le filet, le cerceau qui sont restés en place comme référence.

- Une tranche de vie imaginaire recréée: toute une chanson à aventures nombreuses dont les actions se découpent bien du type "Plantons la vigne" ou "Mon père avait 500 moutons" ou "La chanson des mois" ou "Allons dans ce petit bois charmant" (ronde angoumoise) [1].

- Un conte de l'institutrice, conte projeté ou raconté tel un conte à répétition où un animal s'ajoute sans cesse aux autres ou un conte très simple comme "Chante Pinson", "Les aventures du petit train" de F. Houlet, "Les oursons gloutons" (conte des 4 vents).

- Une tranche de vie totalement inventée: une histoire créée par l'enfant ou le groupe.

LEQUEUX, Paulette. Jeux de marionnettes et "bande magique", Armand Colin/ Bourrelier, 1973.

---

1. Anthologie du chant scolaire, 10 fascicules, Au Ménestrel, rue de Vivienne, Paris.

CREATION DE LA BANDE DESSINEE PAR LES ENFANTS

Elle facilite son déchiffrage, se heurte ou s'accorde avec certains de ses traits distinctifs.

Elle se déroule dans le temps: l'enfant doit donc avoir une notion suffisante du passé acquise en grande section seulement. Elle s'appuie sur une tranche de vie qui a été vécue ou sur une histoire relatant une succession d'événements: l'enfant doit donc être sensible à ce déroulement. Il doit pouvoir se le figurer pour le revivre en le traduisant. La fluidité de son esprit, la difficulté qu'il éprouve à résister aux sollicitations des images et des mots sont des obstacles et la véracité des récits est difficile à maintenir.

Elle se déroule dans l'espace puisque le scénario est matérialisé par le dessin ou le découpage. Cette transposition sur le papier représente une autre difficulté. Elle implique un choix; il faut partager le récit en quelques moments significatifs et exécuter un croquis pour chacun d'eux. Par la mise en page, la suite des petits tableaux de dimensions diverses limités par des traits montre cet émiettement de l'action.

Elle utilise un langage écrit malgré la large dominance du dessin. Une conversation entre les participants ou l'expression de leur pensée intime emplissent les bulles qui s'échappent des bouches. Le moins de sept ans doué est capable de composer un commentaire succinct, la majorité de la classe peut numéroter les images ou traduire des actes par des exclamations, donc la partie texte est réduite. Comment faire pour tout dire et se faire comprendre? Il est bien difficile de traduire tous les sentiments par les attitudes et l'expression des visages. Reste une solution: parler soi-même, enregistrer et accompagner la bande dessinée d'une bande sonore.

Elle est l'art du schématisme: tous les personnages sont stylisés et campés pour être vite reconnus: nous avons étudié ce problème avec les jeux d'ombres. Chacun des héros est caractérisé très nettement et définitivement, mais la vedette peut être peu à peu nuancée.

Elle use de techniques et de tactiques de présentation des images complexes. Au plan d'ensemble où tout est réduit et qui situe physiquement et mentalement les acteurs s'oppose le gros plan qui fait découvrir leur psychologie et s'ajoute le plan moyen, ou plan narratif, qui porte l'accent sur un épisode. Soulignons aussi toutes les possibilités de prises de vues qui écrasent ou exaltent les héros, les variations de cadrage, etc., mais cette élaboration dépasse les limites de notre travail (1). La bande dessinée veut être rapidement appréhendée et tout ce qui peut la rendre parlante est soigneusement étudié. La formule suivante le dépeint: "le montage est une succession de réponses à une succession d'attentes" (Chevassu).

Elle est parfois colorée. Nous ne parlons que des bandes dessinées de qualité, celles pour lesquelles la couleur est un langage et non seulement violence attractive. L'atmosphère fantastique ou euphorique générale est rendue sensible par une tonalité d'ensemble; le caractère d'un personnage empourpre la vignette; un pinceau de phare d'une voiture rend le danger imminent. C'est en artiste que l'auteur fait parler la couleur. Nos enfants, dans leur liberté expressive, jouent spontanément avec une symbolique des couleurs subjective: rouge, l'énorme, le dangereux, éléphant ou vent; noire, la maison sans maman.

---

(1) ROUX A. La bande dessinée peut être éducative, Ed. L'école.

Elle est récréative. Les Américains dénomment le genre "Comics, Funnies" et les premières bandes étaient humoristiques, mais d'un humour d'adulte et pour un public d'adultes. De nos jours, toutes les subtilités de notre "Astérix" ne peuvent être saisies par des enfants: il y faut une connaissance de l'histoire et de l'actualité qu'ils ne possèdent pas et l'humour naît souvent de leur comparaison non formulée.

Le comique accessible à tous est obtenu par des personnages clownesques dont l'apparition détend ou meuble par des plaisanteries, des farces, des bouffonneries et beaucoup de fantaisie graphique ou parfois verbale: la traduction des bruits modernes en mots est une source de rire et provoque des recherches parmi les enfants.

Malgré les aventures angoissantes, la bande dessinée est rassurante car la fin, comme dans nos contes, est heureuse: le héros préféré est victorieux. Dans les bandes pour les plus jeunes le bon l'emporte et ils en sont satisfaits.

Donc l'exécution d'une bande dessinée appelle l'enfant à observer ce qui se déroule dans le temps et dans l'espace et à unir ces deux modes de représentation par un effort de mémoire et de jugement. Elle implique un certain recul qui facilite la discrimination de l'essentiel, du constitutionnel que l'on représente suivant les techniques appropriées. Elle requiert une habileté graphique suffisante pour rendre les dessins expressifs et déchiffrables.

Lequeux, Paulette, Jeux de marionnettes et "bande magique". Armand Colin/Bourrelier, 1973.

R.A.E.: Pour une didactique de l'expression et de la communication écrite à l'élémentaire.

ETUDE PSYCHOLOGIQUE

L'enfant et les héros de la Bande Dessinée

Université de Sherbrooke
Février 1979

Lina Thériault
Dactylographie: Joane Gagnon

L'invasion de la bande dessinée dans le monde actuel a amené de nombreuses études sur différents plans. Les unes centrées sur le côté statistique du phénomène: 450.000 exemplaires par semaine pour le journal Mickey, 300.00 pour le journal Pif, etc.: certains annoncent le chiffre global de 25 millions d'exemplaires chaque mois pour le tirage de la presse pour enfants et adolescents. D'autres études se sont centrées sur le problème de l'influence de ce mode de lecture sur les structures intellectuelles et la sphère affective de l'enfant: caractère limitatif du texte ou expression d'un nouveau langage, laideur des images, développement de l'agressivité... Autrement dit, différentes prises de position dans le public pédagogique.

L'objet de notre recherche est tout autre. Nous l'avons centrée sur l'intérêt que porte l'enfant à l'illustré, intérêt important que quelques chiffres recueillis au cours de notre travail nous permettent de préciser: sur 240 enfants interrogés, répartis en huit groupes de garçons et filles, de sixième et de quatrième, et sur deux types d'enseignement (classique et de transition), nous avons relevé que le nombre de non-lecteurs ne dépasse jamais 17% et se situe le plus souvent aux alentours de 10%, mais aussi que 30% de ces enfants lisent régulièrement plus de cinq journaux de bande dessinée par semaine et 20% un au moins par semaine. Malgré le côté approximatif des réponses que peuvent donner des enfants sur ce point, elles ne sont pas à négliger. L'intérêt pour la bande dessinée est donc important. Nous avons tenté de l'expliquer sous l'angle de la psychologie de l'enfant. Ce sera la première partie de cet exposé qui nous conduira à traiter l'objet central de nos travaux: les intérêts des enfants pour tel type de bande dessinée plutôt que pour tel autre.

La psychologie de l'enfant

L'enfant qui arrive à la lecture des bandes dessinées a déjà été en contact avec un monde qui l'a façonné. Les émotions qu'il éprouvera en lisant et les souvenirs qu'il en gardera seront ainsi fonction de sa personnalité. On peut dire qu'il y a un phénomène de projection; l'enfant perçoit subjectivement l'histoire du héros, en fonction de ses besoins et désirs propres. Il perçoit des ressemblances entre lui-même, son caractère, sa situation et ceux du héros. Or comme le dit Freud: "L'identification peut avoir lieu chaque fois qu'une personne se découvre un trait qui lui est commun avec une autre personne. Plus les traits communs sont nombreux et plus l'identification sera complète." Il y a donc insertion dans la personnalité de l'enfant de ce qu'il croit être la personnalité du héros. L'influence de la lecture, c'est-à-dire la façon dont ce contenu imaginaire s'insérera dans les cadres de référence de la pensée de l'enfant, cette influence sera d'autant plus importante qu'il percevra une plus forte similitude entre lui et le héros.

Voici donc esquissé le problème du mécanisme de l'influence possible de la lecture; nous ne nous sommes pas attachées à ce point traité par de nombreux auteurs (P. Fouihé notamment), mais bien à essayer de dégager les bases de l'intérêt de l'enfant pour la bande dessinée.

Tout d'abord, il ne faut pas détacher la lecture des bandes dessinées du cadre dans lequel elle s'exerce: elle fait partie du domaine de la détente et du jeu. L'enfant qui lit sait bien qu'il est dans un monde irréel, mais ce monde il en accepte d'emblée les conventions; il apporte au récit une adhésion sans réserves. Pour lui, la fiction devient réalité. N'oublions pas que sa vie consciente n'est pas encore pleinement soumise au langage et est encore très attachée aux représentations concrètes: le rôle de l'image est fondamental dans son intérêt pour la bande dessinée. Elle lui présente en effet un défilé d'images qu'il fait mouvoir à son gré. Sa vie imaginative est intense: il est à la fois cinéaste (comme le lecteur) et acteur (en se mettant à la place du héros). A un premier niveau, l'intérêt pour la bande dessinée viendrait donc de la nature imagée du matériel et de la capacité de l'enfant à mêler le réel et l'imaginaire. On peut voir aussi les explications de cet intérêt dans la situation psychosociale du lecteur, les difficultés qu'il vit.

Les cadres de référence de la pensée enfantine sont constitués par identification à un certain nombre de modèles: d'abord à la mère et au père, aux frères et aux soeurs, aux camarades, au maître et plus tard à un ami ou à un être idéal. Ce qui fait que l'enfant a une pensée formée de blocs isolés de connaissances: une pensée en "îlots" (P. Fouihé). Or, les systèmes de valeurs intégrés séparément par l'enfant peuvent être antagonistes. Citons quelques exemples: il peut y avoir conflit entre les modèles éducatifs familiaux et les modèles scolaires, ou bien entre les modèles scolaires, les professeurs appliquant des pédagogies différentes; le rôle des lectures, des mass-media, des rencontres est ici particulièrement important. Elles sont d'une part antagonistes avec les valeurs de l'enfance et d'autre part antagonistes entre elles.

L'enfant adhère ainsi à des systèmes de valeur antagonistes. Sa personnalité est modelée. Il adopte spontanément un système de valeur en fonction du milieu dans lequel il se trouve (par exemple l'école, la maison, les camarades). Lorsqu'il va être confronté par la culture, par les exigences éducatives, à des tâches nouvelles qui lui demandent de nouveaux engagements, il va prendre conscience du morcellement de sa personnalité, de l'antagonisme qui existe entre les systèmes de valeur qu'il a intégrés dans son enfance. Il doit choisir. La résolution de ce conflit peut se faire par la voie de l'identification, le sujet trouvant un modèle concret pour le guider. Il nous semble qu'à ce niveau le rôle du héros des bandes dessinées n'est pas à négliger. L'intérêt qu'il suscite viendrait du fait qu'il produit un type d'action qui doit apparaître au sujet comme susceptible de résoudre ses conflits, de lui montrer les perspectives d'une réalisation de soi. Le héros passe lui aussi par des crises mais il sera toujours vainqueur. Il sert donc de modèle à l'enfant et peut par là lui montrer la voie d'une certaine hiérarchisation de valeurs, d'une personnalisation.

Mais l'intérêt pour la bande dessinée a des racines plus lointaines. En effet, ces quelques conflits, que nous venons d'étudier et qui sont à la base de l'intérêt de l'enfant pour le type d'action que produit le héros, sont subordonnés aux drames vécus par l'enfant dans les premières années de sa vie. Une de ses premières difficultés vécues est l'attachement aux parents et la nécessité de dépasser cet attachement. L'enfant doit rompre la relation duelle privilégiée qu'il entretenait avec sa mère, il doit rompre avec la sécurité de la petite enfance. Les modèles d'évolution lui sont imposés par l'adulte: il doit n'être plus un bébé, grandir est sa principale raison d'être. En même temps, l'enfant a peur de devenir grand. Il craint les responsabilités de l'adulte. Il y a donc chez lui un conflit entre le désir des parents et des éducateurs et son désir personnel. Ceci provoque de l'angoisse chez l'enfant: l'identification dans le jeu et la lecture à un personnage adulte prestigieux lui permet de surmonter cette angoisse en se projetant dans l'avenir.

L'identification au héros joue dans ce sens: il donne un modèle d'indépendance à l'enfant et en même temps il n'est pas comme les autres adultes. Beaucoup de héros de bandes dessinées sont des enfants. Tintin est un adolescent. L'enfant se sent brimé par l'adulte et il semble que la bande dessinée fasse place à ce mécontentement de l'enfant face à l'adulte, à son désir de vengeance. Il y a, dans la bande dessinée, critique des adultes, la plupart du temps par le comique. La peur que suscite l'adulte, les sentiments d'agressivité et de culpabilité qu'il fait naître chez l'enfant sont désamorcés par le comique. Il liquide son agressivité sur le plan de la fiction.

La bande dessinée correspond à ce goût qu'ont les enfants pour l'exceptionnel, le fantastique, en un mot pour l'évasion. A ce goût aussi qu'ils ont d'avoir peur et de surmonter leur peur. On trouve ce plaisir dès la petite enfance. L'enfant est angoissé par tout ce qui est relatif à la mort, mort partout présente, dans les contes de fées par exemple. Or il aime les contes de fées comme l'adulte aimera plus tard les tragédies. Dans la bande dessinée, le héros est affronté à la mort. Elle en imprègne l'atmosphère: les ennemis et les amis du héros meurent. Mais ce dernier surmonte toujours la mort et dans son identification à lui, l'enfant est sécurisé.

Enfin, il y a chez l'enfant des angoisses dans ses questions sur le sexe: problèmes par rapport à la naissance, aux parents, son sexe (pourquoi ne suis-je pas d'un autre sexe?). Il y a une idéologie du sexe dans la société de l'adulte et il est indéniable qu'elle imprègne les bandes dessinées. En les lisant, elles apportent peut-être confusément une réponse aux questions que se pose l'enfant.

A un premier niveau, la lecture des bandes dessinées correspond au besoin d'évasion caractéristique de l'enfance. En même temps, l'enfant se retrouve dans les difficultés que vit le héros par identification à ce héros, il surmonte toutes ces difficultés car le héros vit dans un monde fictif où il est toujours vainqueur. Le monde est rassurant pour l'enfant. A un deuxième niveau, la lecture des bandes dessinées correspond au besoin de sécurité de l'enfance. Elle trouve son point de départ dans les conflits psychologiques que vit l'enfant en voie de personnalisation.

Les intérêts des enfants

Après entretiens libres sur la lecture de la bande dessinée en général avec vingt enfants, garçons et filles s'échelonnant du CM 2 à la classe de troisième, nous avons établi une liste de dix héros représentatifs des préférences des enfants à ces âges:

- Trois héros masculins:

  AKIM, un émule de Superman;
  RINGO, un cow-boy;
  SUPERMAN, un super-héros aux pouvoirs illimités.

- Trois héros d'aventures humoristiques:

  LUCKY LUCKE, le cow-boy héros d'un western parodique;
  TINTIN, l'adolescent qui voyage aux quatre coins du monde, accompagné de ses amis;
  ASTERIX, le Gaulois dont le monde est une transposition satirique du nôtre.

- Un héros typiquement féminin:

  SISSI, héroîne de séries romantico-policières.

- Trois héros animaux:

  PIF, un chien en perpétuelle lutte amicale contre Hercule, son voisin le chat;
  MICKEY, héros familial, type de l'Amérique conservatrice;
  PICSOU, héros attaché exclusivement aux valeurs de l'argent.

Au cours d'un questionnaire écrit, il était demandé à 240 enfants de classer ces héros par ordre de préférence. Un classement de héros est bien sûr un moyen privilégié pour connaître les intérêts des enfants. Mais l'enfant lit-il telle bande dessinée pour l'histoire elle-même, son déroulement, son atmosphère ... ou bien est-il davantage attiré par le caractère du héros, ses attributs, ses actions? Il semble que ces deux aspects soient étroitement liés et indissociables; aussi, nous compléterons éventuellement les points de cette étude par des résultats recueillis dans une autre partie de nos travaux. Ceci afin de préciser justement le mode d'intérêt apporté par l'enfant. Nous demandions à des enfants et des préadolescents ayant classé tel héros comme préféré, de raconter une histoire de ce héros. Il y avait là un moyen pour nous de voir si son récit était davantage centré sur le héros et l'influence de son entourage sur lui (continuité dramatique) ou au contraire sur les détails, l'atmosphère de l'histoire ... (continuité romanesque). Nous ne pouvons développer dans le cadre réduit qui est ici le nôtre, que certains points.

Pour établir un classement dans chacun des groupes d'enfants, nous avons calculé un indice de popularité, dans chacun des huit groupes, en donnant la note 10 au héros classé en premier, 9 au deuxième et ainsi de suite jusqu'à 1 au héros classé en dixième position et 0 au héros non classé. Nous avons fait la somme des points obtenus par chaque héros dans chaque groupe. L'indice est = Somme des points / Nombre de lecteurs dans le groupe

$$\text{L'indice est} = \frac{\text{Somme des points}}{\text{Nombre de lecteurs dans le groupe}}$$

Cet indice varie donc de 0 à 10. Nous avons obtenu le tableau suivant (p. 168) où s'inscrit la popularité des héros dans chaque groupe d'enfants.

Une analyse générale de ce tableau montre que les enfants semblent davantage intéressés par les héros d'aventures humoristiques, les filles préférant les héros animaux (PIF, MICKEY), les garçons préférant l'humour dans les aventures lointaines (ASTERIX, TINTIN, LUCKY LUCKE); au contraire, les aventures extraordinaires, les super-exploits ne semblent appréciés que chez les garçons en classe de transition (AKIM, SUPERMAN). L'héroïne SISSI semble peu aimée même chez les filles. TINTIN suscite un intérêt positif qui ne varie ni avec l'âge ni avec la section.

Comment expliquer de tels intérêts? Quelle en est la source?

Parmi les résultats de nos travaux, nous choisirons les analyses de popularité de certains héros, qui nous paraissent les plus représentatives des intérêts des enfants. Certains héros viennent dans les premiers plans à plusieurs reprises: ASTERIX, TINTIN, LUCKY LUCKE.

CLASSEMENT DE LA POPULARITÉ DES DIX HÉROS AVEC LEUR INDICE DE POPULARITÉ

Places	Classe de sixième				Classe de quatrième			
	Type I		Type III		Type I		PPN	
	Garçons	*Filles*	*Garçons*	*Filles*	*Garçons*	*Filles*	*Garçons*	*Filles*
1	Lucky Lucke 7,7	Mickey 8,6	Lucky Lucke 6	Pif 7	Astérix 8,6	Picsou 7,1	Astérix 6,6	Tintin 6,1
2	Astérix 6,7	Pif 6,5	Akim 5,9	Mickey 6,6	Lucky Lucke 7,1	Mickey 6,3	Superman 5,8	Astérix 6
3	Tintin 6,5	Tintin 6	Tintin 4,7	Tintin 6,3	Tintin 6,6	Astérix 5,7	Tintin 5,3	Mickey 5,8
4	Mickey 5,7	Astérix 5,8	Pif 4,6	Picsou 5,2	Mickey 6	Sissi 5,6	Lucky Lucke 5,1	Lucky Lucke 5,7
5	Picsou 5,3	Lucky Lucke 5,5	Mickey 4,3	Astérix 4,9	Picsou 5,8	Pif 5,2	Akim 4,9	Pif 5,6
6	Akim 4,8	Picsou 5,3	Astérix 4,2	Lucky Lucke 4	Akim 5,3	Tintin 5,1	Pif 4,7	Picsou 4,8
7	Superman 4,7	Akim 3,9	Picsou 3,8	Sissi 2,9	Superman 5	Lucky Lucke 5	Picsou 4,6	Sissi 4,7
8	Pif 4,5	Sissi 2,3	Superman 3,7	Akim 2,7	Pif 4,6	Akim 4,2	Mickey 4,2	Akim 3,3
9	Ringo 2,1	Superman 2,1	Ringo 1,6	Ringo 1,8	Ringo 2,2	Superman 3,9	Ringo 1,9	Superman 3,1
10	Sissi 1,1	Ringo 1,4	Sissi 0,6	Superman 1,7	Sissi 1	Ringo 2,7	Sissi 1,3	Ringo 2,8

La popularité d'Astérix

Cette bande dessinée assez complexe à lire suppose une certaine maturité intellectuelle. Ceci expliquerait qu'elle soit préférée par les classiques en sixième, mais aussi que les quatrièmes PPN n'y trouvent que plus tardivement un aussi grand intérêt. D'autre part, cet intérêt repose également sur les besoins propres du lecteur, en réponse à ses propres préoccupations. Ainsi, dans la seconde partie de notre recherche, lorsque nous demandions aux enfants de raconter une histoire d'ASTERIX, les trois quarts des récits des filles de sixième classique ont été centrés sur un personnage féminin (Cléopâtre, Falbala). Nous pouvons supposer que les filles de cet âge sont attirées dans ces histoires, à un premier niveau par la force d'Astérix, qu'elles ne manquent pas de souligner (potion magique), mais aussi à un deuxième niveau moins conscient que le résultat de ce pouvoir, la possibilité de pouvoir protéger, apporter de l'aide. Ce ne serait donc pas le héros Astérix qui les intéresse directement, mais son action par rapport à un personnage féminim auquel elles s'identifient.

Au contraire, les récits faits par des garçons de quatrième classique étaient orientés vers la force physique elle-même d'Astérix, ce qui peut s'expliquer par le fait que les garçons de cet âge se préoccupent particulièrement de leurs qualités viriles (force, adresse) et trouvent dans ce type d'histoire un écho à leurs préoccupations. Nous pouvons penser que l'enfant trouve son intérêt dans le type d'action du héros qui lui présente des possibilités de personnalisation; mais nous irons plus loin en disant que l'enfant réorganise l'histoire en s'y projetant. Sur un thème commun - une histoire d'Astérix - apparaît une différence d'intérêt.

La popularité de Tintin

Elle peut s'expliquer d'un point de vue global par le fait qu'il est le modèle idéal: il est vraisemblable et rassurant (courage, indépendance, altruisme ...), mais aussi il est vulnérable, il a des hésitations et des phases d'abbattement. Un besoin de choses concrètes serait une partie de l'intérêt que suscite la lecture des histoires de TINTIN. Dans ce cas, la lecture d'Astérix serait un intérêt pour la transposition possible du contemporain dans l'antiquité, et inversement. D'autre part, l'histoire elle-même présente à l'enfant un mode où tout devient possible, pour l'adolescent, un écho à sa quête de l'idéal.

La popularité de Lucky Lucke

Sa lecture est plus facile que celle d'Astérix, ce qui explique qu'il soit préféré à Astérix en sixième et qu'il soit accessible aussi bien aux classes de transition qu'aux classiques. C'est le héros le plus représentatif des intérêts des garçons de onze à treize ans. Sa popularité reposerait sur deux faits: il est indépendant et fort, tout lui réussit. Le garçon dépendant fortement de sa famille et de l'école vivrait par procuration les rêves de liberté et d'invulnérabilité caractéristiques de cet âge. En même temps, il est rassurant, car il incarne des valeurs familières à l'enfant: honnêteté, générosité ... tout un système de valeurs en continuité avec celles prônées par le système éducatif.

Avec l'âge, sa popularité reste à peu près stable chez les enfants des classiques, mais elle décroît chez ceux des classes de transition. Les premiers étant toujours en période prébubertaire, nous pouvons supposer que les valeurs, désir, indépendance et soumission aux valeurs éducatives sont toujours vivantes et sources de conflits en tant que tendances antagonistes. Ceci apparaît dans le récit fait par les enfants de sixième (classique et transition) qui tous dégagent la valorisation de la puissance, la réussite du héros, mais aussi le fait que son action est toujours une réponse à une aide demandée par un personnage plus haut placé.

Chez les filles, l'intérêt pour ce héros ne se manifeste qu'en quatrième PPN, intérêt sensiblement égal à celui porté à Tintin et Astérix. Plaisir de la lecture faite, plaisir de l'humour mais peut-être aussi attrait pour le côté solitaire du personnage.

La popularité des super-héros: Akim, Superman

Elle apparaît uniquement chez les enfants (garçons), en sixième pour AKIM, en quatrième pour SUPERMAN. Il semble que ceux-ci trouvent dans ce type de lecture chose qui corresponde à leurs intérêts. Envisagés sous l'angle de la psychologie sociale, ces enfants sont en situation de conflits: d'une part, leur situation familiale est beaucoup plus difficile (veuvage, chômage, maladie) que celle des enfants de classique; d'autre part, leurs "moyens" intellectuels les ont amenés à fréquenter une classe "spéciale". Ceci est source de conflit, en particulier à la préadolescence, entre les limitations sociales et intellectuelles, et les désirs de liberté de puissance, caractéristiques à cet âge.

Le conflit se résout dans l'imaginaire, par identification à un héros surpuissant: l'énergie contenue par toutes ces limitations se vit par procuration dans la violence de la bande dessinée. On peut penser d'ailleurs que l'intérêt pour Astérix (en quatrième PPN) est l'effet d'un mécanisme identique: l'enfant aime lire Astérix, parce que lui aussi est fort, et invincible grâce à la potion magique - l'aspect humoristique d'Astérix s'effacerait devant l'identification à un héros invulnérable et violent: ceci se justifierait dans le fait que SUPERMAN est une bande dessinée dénuée d'humour.

Quelques aspects complémentaires nous ont été apportés par les récits des enfants: ils insistent sur l'agression physique du milieu et celle du héros, mais ne relèvent pas l'aide qu'apporte le héros. Ils ne voient donc qu'un aspect de son caractère. Aucun par ailleurs ne fait allusion au côté intelligent du personnage: ce qui permet de supposer que d'autres processus sont valorisés par ces enfants, davantage en rapport avec le fait qu'ils sont destinés à un apprentissage non scolaire.

Cette valorisation de la puissance signe la valeur compensatoire de la bande dessinée chez certains enfants - compensation ici du sentiment d'infériorité que produit leur situation en marge des autres enfants, compensation aux frustrations, aux carences du milieu dans lequel ils évoluent.

* * *

Parties d'un fait: l'immense intérêt soulevé par la bande dessinée[10] chez les enfants, nous nous sommes posés la question: qu'est-ce qui est à la base de cet intérêt? L'enfant qui lit un illustré sait bien qu'il est dans un monde irréel, mais il y croit, et ce monde, il le rapporte à lui et le reconstruit. Il y cherche une solution à ses problèmes et à ses conflits actuels. Il projette dans le personnage qu'il voit vivre - le héros - ses désirs insatisfaits. Il s'identifie à cet être. En ce sens, la base de l'intérêt pour le héros reposerait sur une syntonalité entre les personnalités héros-enfants. Nous avons ainsi pu voir que les garçons et les filles de sixième et de quatrième classique et transition aiment des héros différents, en fonction de leurs besoins propres. Les garçons valorisent un héros dominateur, agressif physiquement. Les filles, un héros plus tourné vers les relations humaines. Sur ce point, mis en évidence dans le système de valeurs qu'assume le héros, on ne doit pas négliger le rôle du système éducatif, des valeurs culturelles, etc. La personnalité de l'enfant, morcelée, se cherche et cherche à retrouver son unité dans l'identification au héros.

---

10. Voir: Manetheres DOETSCH, Comics und ihre jugendlichen Leser, Verlag Anton Main K.G., Mersenheim am Glan, 1958; P. FOUILHE, Journaux pour les enfants, journaux pour rire, Centre d'activités pédagogiques, 1955; E. GERIN, Tout sur la presse enfantine, Bonne Presse, Paris, 1958; A. MAREUIL, Littérature et jeunesse d'aujourd'hui, Flammarion, Paris, 1971; J. MARNY, Le Monde étonnant des bandes dessinées, Le Centurion, Paris, 1968; A. ROUX, La Bande dessinée peut être éducative, Editions de l'Ecole, Paris, 1970; Les Journaux pour enfants, Enfance, no 5, 1953 (numéro spécial).

Marie DULOUM et Chantal LAUQUE

cf. Le pouvoir de lire, de JOLIBERT, Josette et GLOTON, Robert

1124.

Des LIVRES et des JEUNES

VOL. 2 No 5 FEVRIER 1980

LA BANDE DESSINÉE

a bande dessinée l'école primaire

LINA THÉRIAULT

À l'intention des enseignants du primaire, le P.P.M.F. — Sherbrooke a également publié un Guide méthodologique pour l'utilisation en classe et la création de bandes dessinées, guide établi à la suite d'une enquête dans le milieu, puis d'un travail d'équipe[1]. Nous donnons ici quelques extraits d'un rapport établi par une animatrice de ce groupe, Lina Thériault.

N.D.L.R.

UN INTÉRÊT À EXPLOITER.

Des contacts fréquents avec le milieu enseignant de l'Estrie nous ont révélé l'enthousiasme que portaient beaucoup d'enseignants à la Bande dessinée pour répondre à l'intérêt si vivement exprimé par les enfants du primaire. Ces enseignants se sentent par contre hésitants et dépourvus de moyens devant l'exploitation pédagogique de la Bande dessinée en classe.

À partir de ces besoins manifestés, j'ai préparé un projet de recherche appliquée, dans le cadre du Programme de perfectionnement des Maîtres en Français (P.P.M.F.). Ce projet vise à fournir aux enseignants l'aide nécessaire à une utilisation dynamique et efficace de la Bande dessinée dans un circuit de communication réelle; particulièrement celui de l'écrit, tant au premier cycle qu'au second cycle du primaire.

Les enseignants qui acceptent que l'enfant utilise la Bande dessinée, non seulement pour ses lectures, mais comme moyen d'expression et de communication, possèdent en effet un atout extraordinaire. La Bande dessinée est en train de se tailler une bonne place dans le domaine de la littérature enfantine. De plus en plus à la portée de l'enfant, elle est partout: dans le quotidien, l'hebdomadaire, l'album, l'annonce publicitaire, sur les étalages du marché... Pour l'enfant, c'est donc un moyen d'expression et de communication avec lequel il devient davantage familier.

La Bande dessinée a un réel impact sur les jeunes. Faites-en l'expérience à partir des pistes pédagogiques suggérées dans cet article ou selon votre initiative personnelle. Vous découvrirez que la plupart des enfants recherchent l'aventure humoristique, le comique, l'évasion, la libre expression de leur vécu... Ils demandent à se détendre, à rire, à s'amuser, à se retrouver, à se libérer, à lire, à s'exprimer et à communiquer.

---

1. Ce document, Pour une didactique de l'expression et de la communication par la bande dessinée, est disponible à la Didac-

Une liste d'ouvrages susceptibles d'être utilisés

On trouvera ci-après (annexe I) une sélection d'albums de Bandes dessinées susceptibles d'être utilisées [...]asse.

[...] 1 Titres, auteurs, illustrateurs, éditeurs, âge, moyen d'utilisation.

Liste 2 Pour chacun des titres cités en I/1, aperçu du contenu, tant pour le fond que pour la forme.

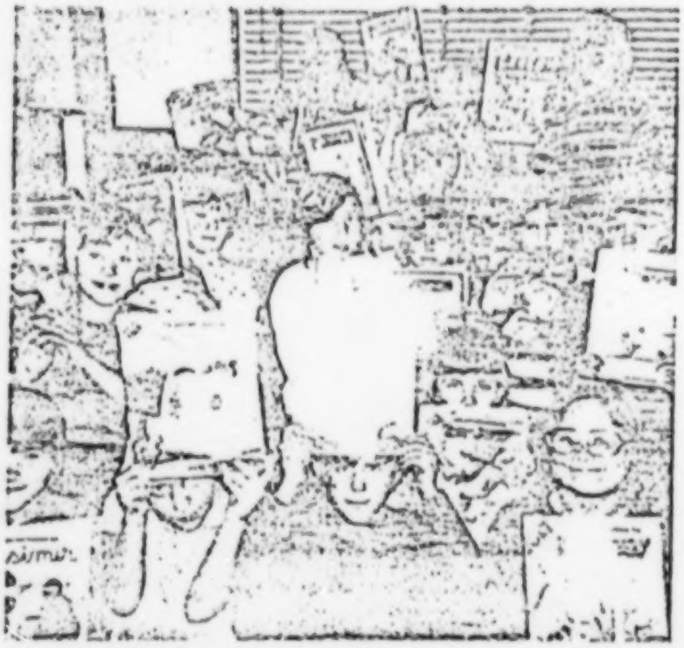
Le Guide dont nous avons parlé apporte évidemment des informations beaucoup plus nombreuses tant sur les auteurs, les personnages, les scénarios que sur les utilisations possibles.

Apprendre à «lire» de façon toujours plus approfondie

L'enfant manifeste une étonnante facilité à décrypter une Bande dessinée: décrire les éléments constitutifs, leur attribuer un sens, expliciter la composition d'une bande, toutes ces activités s'avèrent de vrais plaisirs. De plus, l'enfant s'éveille à la recherche de nouvelles informations concernant spécialement le message graphique. Pour vous renseigner et faciliter votre tâche avec les enfants, vous pouvez consulter le tableau-synthèse placé en annexe II.

La lecture d'une Bande dessinée [...] limite évidemment pas à celle du te[...]e, mais s'exerce sur l'ensemble texte/image. Une Bande dessinée se lit d'abord à pleines pages puis après cette vision globale, l'oeil explore chaque vignette, s'attachant souvent dans un premier temps à l'histoire elle-même. Vient ensuite l'exploration de la vignette jusque dans ses moindres détails, ce qui permet la découverte de quantités de choses passées inaperçues à la première lecture: forme particulière des ballons, détails sur les personnages, leurs mouvements, le décor... La lecture n'est pas la même lorsqu'elle est faite en une seule volée d'une quarantaine de pages, en «strips» quotidiens ou en planches hebdomadaires. Dans ce dernier cas, le dessinateur prévoit une chute «à suivre» la semaine suivante, de façon à maintenir l'intérêt du lecteur ou à créer le suspense.

L'auteur LINA THÉRIAULT avec un élève



Un autre facteur important, dans la lecture d'une Bande dessinée, réside dans le plaisir à reconstituer la liaison «espace-temps» entre les vignettes. Puisque la Bande dessinée se veut un art de l'ellipse, les créateurs opèrent un choix particulier parmi les moments d'action à représenter pour illustrer le scénario. Nous pouvons nous interroger sur ce choix et essayer de voir comment s'effectue l'intégration au récit. C'est ainsi que l'enfant découvre le véritable plaisir que procure la lecture d'une Bande dessinée.

Quantités de démarches sont possibles pour entraîner l'enfant à recueillir le maximum d'informations et à découvrir le plus de significations au message verbo-iconique véhiculé par la Bande dessinée. Des situations peuvent naître naturellement. Il s'agit alors de saisir l'occasion et de les valoriser. Il peut être nécessaire de donner un coup de pouce qui mettra tout en route vers l'expression dans un contexte de communication réelle.

Les enfants de 8-12 ans se montrent très habiles et motivés à apprendre le lexique propre à la Bande dessinée. Dans un premier temps, à partir d'une planche puisée dans différents albums, nous pouvons lui faire découvrir une quantité de termes techniques qu'il mémorisera tout au long de ses activités ultérieures[1].

Proposer à l'enfant de s'exprimer à son tour

La Bande dessinée muette pe[...] être une technique d'appoint pour pr[...]voquer l'expression, la faciliter et mêm[...] pour entraîner une expression de plu[...] en plus spontanée et libérée.

Dès 5-6 ans, reconstituer une histoire, faire parler les personnages

C'est pourquoi nous proposon[...] aux jardinières d'enfants d'utiliser de[...] bandes dessinées muettes d'un référent familier à l'enfant de cet âge. Plus elles sont exploitées dans un contexte d[...] communication, soit à l'oral soit à l'écrit, plus elles deviennent situations signi[...]fiantes et enrichissantes. L'expression de soi appelle la relation à autrui, l'é[...]change, la communication dans un[...] situation motivante pour l'élève. L'organisation pédagogique de la situation re[...]lève de la responsabilité de l'enseignant[...] même si nous lui fournissons un modèle.

Ces bandes servent assez souvent d'initiation à la création personnelle. Guidés par les dessins, les enfants peuvent porter leur attention sur les paroles, le dialogue à inventer, l'enchaînement des actions, l'expression des personnages... Le feed-back des lecteurs stimulera l'intérêt de l'enfant à produire une pensée personnelle de mieux en mieux organisée afin d'être mieux compris. Peut-être ignorez-vous les habiletés que l'enfant développe lorsqu'il est placé dans un contexte de communication qui favorise au maximum la libre expression de son être. Pourquoi l'enfant se sent-il si bien lorsqu'il pénètre dans le monde de la bande dessinée? N'est-ce pas parce qu'il découvre un monde d'expression et de communication où l[...]

1. On trouvera ce lexique dans notre Guide, avec un jeu de mots croisés permettant à l'enfant de vérifier la signification et l'orthographe de chacun des termes.

BOULE ET BILL (plein le dos)

Des gags de Boule et Bill, Roba Jean, Album No 7, Dupuis, 1976.

comique et le sérieux peuvent s'y jouer simultanément? Quel enfant n'aime pas qu'on lui raconte une histoire?

Parvenir à élaborer des textes précis, adéquats

Eh bien oui! la Bande dessinée raconte une histoire, une suite d'événements mais avec un code, un langage qui lui est propre et qui lui confère son originalité. De par sa concision qui permet de dire en quelques traits ce que de longues phrases ne parviendraient que lourdement à exprimer, c'est un moyen d'expression, apparemment facile, et qui présente beaucoup d'attraits pour l'enfant. Facilité apparente car, à l'usage, elle révèle une richesse et des exigences que l'élève (voire l'enseignant) ne tardera pas à découvrir.

À tout âge, il est plus agréable de commenter son dessin «en faisant parler» ses personnages que d'écrire son histoire. La Bande dessinée motive donc le démarrage de l'expression écrite chez les jeunes d'une façon surprenante. Même les élèves de la maternelle s'y plaisent en utilisant le code pictographique pour écrire les paroles dans les ballons. (voir annexe III)... Dans les classes suivantes, les enfants de 7-12 ans s'expriment à l'aide du code alphabétique dans des situations très variées.

«Dessiner, écrire sont des actes d'expression qui offrent la possibilité de laisser des traces de ses expériences, de ses sentiments et des idées auxquelles une personne est attachée. L'expression la plus originale, la plus personnelle appelle la communication car elle suscite chez l'autre une réponse, soit en opposition, soit en harmonie»[1].

En venir à un véritable travail stylistique

L'expression se manifeste par différents mots et procédés typographiques utilisés dans les ballons, par l'emploi de la première personne, d'interjections, d'adverbes ou de locutions adverbiales soulignant les sentiments du sujet parlant. On accordera une place importante à la tournure des phrases, à l'intensité de la voix... c'est-à-dire rattachée à la forme, non au contenu des phrases. On pourra tenir compte de la forme et de la signification des lettres.

Avant même que les enfants ne créent leurs propres bandes, on peut leur proposer de compléter des bandes existantes dont les ballons auront été évidés.

Recourir à la technique de closure

Mais un autre moyen apparaît encore plus simple et plus éducatif: la technique de closure[2]. Cette technique évalue à la fois la lisibilité et la compréhension d'un texte. De multiples applications pédagogiques s'offrent à tout enseignant désireux d'observer le comportement des enfants en lecture. Et ce, particulièrement s'il se découvre intéressé à rechercher la raison des écarts à la réponse attendue plutôt que l'obtention de la «bonne réponse». En complétant des textes mutilés, les enfants doivent faire appel à ce qui précède, à ce qui suit, à l'environnement proche et même au texte entier.

Demander aux enfants de créer leurs propres bandes

Créer une Bande dessinée est un extraordinaire moyen d'expression pour l'enfant de tout âge. Au début, il peut être nécessaire de le motiver à cette forme d'expression qui libère l'imagination. Prendre part à une oeuvre de création offre à tel enfant qui ne s'exprime jamais, l'occasion de se révéler. Et ceci peut prendre un certain temps, avant qu'éclatent ses sentiments refoulés, mais il faut savoir l'accompagner dans sa démarche personnelle et lui fournir l'aide nécessaire pour la réalisation de son oeuvre.

Les enfants de 9-12 ans peuvent se permettre d'inventer des scénario[s] de les concrétiser sous forme de pl[an]ches ou d'albums tel un vrai créateur [de] Bandes dessinées.

La grande erreur des débuta[nts] c'est de se lancer sans plan dans [une] «grande» aventure de création. Les [en]fants sont portés à aller hâtivement sans savoir où ils vont dans la comp[osi]tion du texte et de l'image.

Un moment donné, ils ne sav[ent] plus: quoi ajouter au texte? Comm[ent] créer le suspense? Qu'est-ce qui p[eut] faire rire?

Suggestions pour une démarche [de] création collective

Bâtir le plan du scénario se[ra] une solution aux problèmes coura[nts] que rencontrent les jeunes créateurs [de] Bandes dessinées. Quelques ens[ei]gnants ont tenté l'expérience et y [ont] découvert des aspects fort positifs. [On] peut procéder comme le font les ci[né]astes, lorsqu'ils tirent un scénario d'[un] roman existant déjà: dans ce cas, vo[us] pourrez partir d'un conte, écrit par [un] élève. Mais vous pouvez tout aussi b[ien] organiser le contenu du scénario, en c[ol]lectif, avec vos élèves pour les initie[r à] cette technique un peu ardue de pr[ime] abord mais très captivante et écono[mi]que, une fois l'habileté acquise.

Vous vous demandez sûrem[ent] comment procéder pour construire [un] scénario. Il faut évidemment, d'abo[rd] l'idée ou le sujet du récit. Cette idée [de] base sera nourrie par les mêmes é[lé]ments qui feraient un bon film. Il y a [le] caractère du héros, ses spécialités mo[ra]les et/ou physiques; il y a ses compè[res,] son entourage. En face, l'adversaire a[,] lui aussi doté d'une «nature» qu'il fa[ut] mettre en valeur. Et puis, il y a l'enjeu [et] aussi le cadre (les lieux de l'action). L'i[n]térêt naîtra du bon usage de ces é[lé]ments. Or, pour bien les placer, il est im[portant] de posséder clairement l'ense[m]ble de l'histoire.

Par la suite, ce scénario sera d[é]coupé. La narration sera prévue en un[e] histoire d'une à quatre pages. La comp[o]sition du texte et le découpage peuve[nt] se faire simultanément. Sur une feuill[e,] à gauche, vous indiquez la position e[t] ou la dimension de l'image, au milie[u] vous indiquez les «jeux» de l'imag[e:] gestes, mouvements, décor et à droit[e] vous écrivez le commentaire et le di[a]logue.

La Bande dessinée est, en el[le-]même, une mise en situation qui do[it] être exploitée, adaptée et complété[e.] L'important est de tenir compte des i[n]térêts, des besoins et des capacités d[es] élèves. N'est-ce pas la responsabilité d[e] l'enseignant? Pour préciser son rôle da[ns] cette tâche pédagogique, l'enseigna[nt] aura avantage à consulter le nouveau Programme d'étude primaire en fra[n]çais, de mai 1979, pages 8-27.

1. BEST, Francine. Pour l'expression, Bibliothèque pédagogique, Fernand Nathan, 1976, 125p.

2. Voir, sous ce titre, l'ouvrage de G. de Landsheere, Fernand Nathan, 1973.

OUR LES 6 À 12 ANS: UNE SÉLECTION D'ALBUMS

(…te 1

Titre des albums	Auteur	Dessinateur	Éditeur	Niveau d'intérêt
Boule et Bill (16)	Roba	Roba	Dupuis	6 ans et plus
Quick et Flupke (10)	Hergé	Hergé	Casterman	7 ans et plus
Benoit Brisefer (7)	Peyo	Peyo	Dupuis	7 ans et plus
Schtroumpfs (10)	Peyo	Peyo	Dupuis	7 ans et plus
Jo, Zette et Jocko (5)	Hergé	Hergé	Casterman	7 ans et plus
Johan et Pirlouit (13)	Peyo	Peyo	Dupuis	8 ans et plus
Gaston Lagaffe (12)	Franquin	Franquin	Dupuis	8 ans et plus
Les aventures de Sylvain et Sylvette	M. Cuvelier	M. Cuvelier	Fleurus	8 ans et plus
Les aventures de Tom et Jerry	Marin, P.	Marin, P.	Fleurus	7 ans et plus
Peanuts	Schultz	Schultz	Hachette	7 ans et plus
Sibylline (7)	Deliège	Macherot	Dupuis	7 ans et plus
Sophie (14)	Jidéhem	Jidéhem	Dupuis	7 ans et plus
Tintin (22)	Hergé	Hergé	Carterman	8 ans et plus
Astérix (23)	Goscinny	Uderzo	Dargaud	9 ans et plus
Lucky Luke (18)	Goscinny	Morris	Dupuis-Dargaud	9 ans et plus
Lucky Luke (31)	Goscinny	Morris	Dupuis	9 ans et plus
Spirou et Fantasio (27)	Franquin/Fournier	Franquin/Fournier	Dupuis	9 ans et plus
Totoche (7)	Tabary	Tabary	Dargaud	8 ans et plus
Valentin le Vagabond	Tabary	Tabary	Dargaud	9 ans et plus
Iznogoud	Goscinny	Tabary	Dargaud	10 ans et plus
La Jungle en Folie	Godard	Mic Delinx	Dargaud	9 ans et plus
Yakari	Job	Derib	Casterman	9 ans et plus
Le Scrameustache	Gos	Gos	Dupuis	9 ans et plus
Natacha	Tillieux	Walthery	Dupuis	10 ans et plus
Alix	Martin, J.	Martin, J.	Casterman	10 ans et plus
…lémon	Fred	Fred	Dargaud	10 ans et plus
…oux Rouges	Hans Kresse	Hans Kresse	Casterman	10 ans et plus
Chevalier Ardent	Graenhals, F.	Graenhals, F.	Casterman	11 ans et plus
Les 4 As	Chaulet, G.	Graenhals, F.	Casterman	11 ans et plus
Comtesse de Ségur	Lowenthal, J.C.	Carpentier, L.M.	Casterman	11 ans et plus
Patrouille des Castors	J.M. Charlier	Mitacq	Dupuis	11 ans et plus

iste 2

APERÇU DU CONTENU DES ALBUMS SÉLECTIONNÉS

ENRE DU RÉCIT	PERTINENCE
oule et Bill lumoristique ags du quotidien	Boule et Bill Trouvailles Vocabulaire simple Sujets traités familiers à l'enfant Lecteurs jeunes
uick et Flupke lumoristique ags de l'imaginaire emi-réaliste	Quick et Flupke Bons sens de l'humour Texte peu abondant Sujets familiers à l'enfant Lecteurs jeunes et moyens
enoît Brisefer ventures à suspense ags du réel et de l'imaginaire	Benoît Brisefer Aventures intéressantes Humour piquant Texte et image faciles à lire Lecteurs moyens
chtro…pfs umo… ags … et de l'imaginaire …rveilleux	Schtroumpfs Très bon scénario Humour original et enfantin Bon outil pour travailler la langue Lecteurs variés
o, Zette et Jocko umoristique ags du réel ventures	Zo, Zette et Jocko Bonne intrigue Vocabulaire recherché Texte assez difficile, mais image facile à lire Lecteurs moyens

GENRE DU RÉCIT	PERTINENCE
Johan et Pirlouit Aventures Western Gags du moyen âge Humoristique et féerique	Johan et Pirlouit Aventures intéressantes Bon scénario Bon sens de l'humour Lecteurs moyens
Gaston Lagaffe Humoristique Gags extravagants, passionnés, teintés de surréalisme	Gaston Lagaffe Bon sens de l'humour Vocabulaire: expressions originales, recherchées Escamotage de lettres Style nerveux Lecteurs avertis
Les aventures de Sylvain et et Sylvette Style semi-réaliste Aventures à suspense	Les aventures de Sylvain et Sylvette Aventures intéressantes Texte et image faciles à lire Vocabulaire familier Lecteurs moyens
Les aventures de Tom et Jerry Aventures animalières Comique de l'absurde	Les aventures de Tom et Jerry Aventures comiques Vocabulaire familier Texte et image faciles à lire Lecteurs jeunes

GENRE DU RÉCIT	PERTINENCE
[illegible]ts [illegible]ristique Intellectuel	**Peanuts** Aventures enfantines Dessin très simple, facile à lire mais texte plutôt philosophique Plusieurs planches sans texte Lecteurs moyens
Sibylline Aventures à suspense Gags du réel	**Sibylline** Aventures intéressantes Animaux personnifiés comiques Vocabulaire familier à l'enfant Images claires et simples Lecture facile à l'exception des noms propres Lecteurs variés
Sophie Aventures à suspense Gags semi-réalistes Style américain	**Sophie** Aventures captivantes Héroïne attachante Très bonne intrigue Texte assez difficile Images assez simples Lecteurs moyens
Tintin Aventures	**Tintin** Aventures intéressantes — Image facile à lire Style semi-réaliste Scénario remarquable. Lecteurs variés Vocabulaire simple
Astérix Humoristique	**Astérix** Excellent sens de l'humour Précision historique Lecture du texte ardue pour les enfants Lecteurs avertis
Lucky Luke Western [illegible]ristique	**Lucky Luke** Excellent sens de l'humour Très bon scénario Vocabulaires populaires, termes anglais Précision historique Lecteurs moyens
Spirou et Fantasio Aventures humoristiques, contemporaines	**Spirou et Fantasio** Aventures intéressantes Très bon scénario Humour facile à comprendre
Totoche Aventures réalistes Gags d'enfants et d'animaux	**Totoche** Aventures intéressantes Intrigue simple Vocabulaire familier à l'enfant Lecteurs moyens
Valentin Aventures semi-réalistes	**Valentin** Aventures intéressantes Texte difficile à lire Vocabulaire populaire Message iconique familier à l'enfant Lecteurs moyens et avertis
Iznogoud Humoristique	**Iznogoud** Jeux de mots délirants Très bonne intrigue Très bon scénario Vocabulaire parfois assez difficile à comprendre Lecteurs avertis

GENRE DU RÉCIT	PERTINENCE
La Jungle en Folie Humoristique Genre animalier	**La Jungle en Folie** Langage populaire. Structures boiteuses Expressions difficiles à comprendre Lecteurs moyens
Yakari Aventures Style semi-réaliste Gags d'enfants et d'animaux personnifiés	**Yakari** Aventures intéressantes Graphique excellent Intrigue simple Vocabulaire facile à comprendre Personnages très sympathiques Lecture aisée et dynamique Lecteurs variés
Le Scrameustache Aventures humoristiques	**Le Scrameustache** Aventures captivantes Très bonne intrigue Sujet traité passionnant pour les enfants Vocabulaire facile à comprendre Images signifiantes Lecteurs variés
Natacha Aventure humoristique	**Natacha** Termes anglais Vocabulaire recherché Phrases boiteuses Lecture ardue: beaucoup de paroles et d'images Lecteurs avertis
Alix Aventure Civilisation gréco-romaine	**Alix** Précision historique Très bonne intrigue
Philémon Fantaisie humoristique Comique de l'absurde Poétique et féerique	**Philémon** Aventures intéressantes Très bon scénario Vocabulaire métaphorique Humour pensé et joué
Peaux Rouges Western d'aventure Style réaliste	**Peaux Rouges** Aventures intéressantes Bon scénario Vocabulaire simple et informatif Lecture facile
Chevalier Ardent Aventure Moyen âge	**Chevalier Ardent** Aventures intéressantes Langage de violence - Images riches et véridiques Vocabulaire recherché - Texte assez difficile Lecteurs avertis
Les 4 As Aventures policières Style semi-réaliste	**Les 4 As** Aventures intéressantes Personnages sympathiques (les 4 As) Texte et image familiers à l'enfant Texte oral utilisé par les gens de la capitale Lecteurs moyens
Patrouille des Castors Aventures humoristiques Style semi-réaliste	**Patrouille des Castors** Aventures intéressantes Très bonne intrigue Texte difficile à lire - termes anglais Image assez simple Lecteurs avertis

TABLEAU-SYNTHÈSE PERMETTANT D'ANALYSER UNE BANDE DESSINÉE

Titre de l'album:														
Case ou planche	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
Cadres														
Dessin														
Plans														
Personnages														
Message														
Ponctuation														
Ballons														
Appendices														
Récitatifs														
Onomatopées														
Idéogrammes														
Lettrage														
Comique														
Sujet traité														
Type de discours														

Informations nécessaires au tableau-synthèse

Cadres	présents ou absents; réguliers ou irréguliers; variables ou invariables.
Dessin	simple ou complexe; riche ou pauvre.
Plans	très gros plan, gros plan, plan d'ensemble, plan américain, plan rapproché, plan moyen.
Personnages	1) héros ou anti-héros; amis ou ennemis, principal ou secondaires. 2) adultes, enfants, animaux, objets.
Message	court ou long. alphabétique (linguistique) ou idéogrammique (para-linguistique).
Ponctuation	exclamation ou interrogation ou suspension, interrogation + exclamation, exclamation + suspension...
Ballons	présents ou absents; réguliers ou irréguliers; paroles ou pensées, ondulés, ovales, rectangulaires, zéro, colorés ou non colorés.
Appendices	flèche, bulles, zigzags.
Récitatifs	présents ou absents, encadrés ou non encadrés, colorés ou non colorés.
Onomatopées	cris, colère, peur, joie, surprise, bruit, bruits secs, bruits mats, bruits flasques, bruits cristallins.
Idéogrammes	choc violent, impact, éclatements lumineux, vitesse, angoisse, gêne, indécision, colère, douleur...
Lettrage	minuscules ou majuscules, caractères gras, sinueux, italiques ou cursifs,...
Comique	gestes, mots, situation ...
Sujet traité ou thème	1) réel, fictif, historique, fantaisiste, humoristique, aventurier 2) connu ou inconnu.
Type de discours	informatif, ludique, incitatif, expressif, poétique.

Annexe III

COMMUNICATION ORALE / ÉCRITE 5-6 ANS

HABILETÉS	ACTIVITÉS	OBJECTIVATION
Imaginer les répliques des personnages d'une bande dessinée muette. Exprimer les répliques à l'aide du code pictographique ou alphabétique.	**Amorce:** Lecture silencieuse d'une bande dessinée (une planche) dont le référent rejoint le réel de l'enfant. **Situation:** En collectif, tracer les ballons nécessaires dans les cases. Imaginer les paroles prononcées par les personnages et faire choisir, par les enfants, celles qui s'agencent mieux à l'image. Inviter les enfants à écrire le message en pictos ou en alphabets. le dialogue ⟶ dans les ballons les paroles situant l'action ⟶ dans un rectangle	Observer la couleur si les enfants le demandent. Discuter avec les enfants de la relation image/texte. Comparer cette bande avec une autre. - Ajouter la couleur si les enfants la demandent - Communiquer cette bande à un lecteur - Vérifier l'intérêt de ce dernier

Le plan de perfectionnement des maîtres en français (P.P.M.F.), section secondaire, de l'Université de Sherbrooke a consacré un projet de recherche à la découverte du monde de la Bande dessinée. Voici, à partir de la quatrième partie[1] de ce projet, des suggestions pour l'utilisation pédagogique de la Bande dessinée, en classe de français au premier cycle du secondaire.

THÉRÈSE MALENFANT

Mais, en premier lieu, accordons un regard plus général à ce phénomène propre au XXe siècle et à son implication dans notre milieu scolaire.

Un phénomène important

En 1978, Mickey Mouse fêtait ses cinquante ans et Tintin devenait jubilaire à son tour, en 1979. Triomphant des derniers préjugés, la bande dessinée a finalement droit de cité sur les étalages de nos librairies; elle occupe une place toujours de plus en plus importante dans la lecture des adolescents mais réclame encore ses titres de noblesse sur les rayons de plusieurs de nos polyvalentes.

Face à ce «neuvième art», comme enseignants, nous sommes conscients de n'apercevoir que la partie émergée de cet iceberg. Quel professeur peut se dire spécialiste ou professionnel de la bande dessinée? Aucun, sans doute. Néanmoins, chacun peut, avec un minimum d'efforts, entreprendre l'exploration passionnante de moyens d'expression partout présents dans notre vie quotidienne.

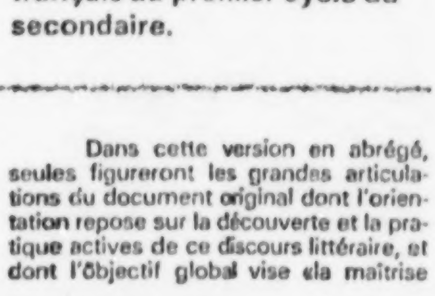
D'ailleurs, aborder, analyser, manipuler des bandes dessinées en classe de français, voilà qui commence à se pratiquer de façon de plus en plus marquée, du primaire à l'université. Mais une question se pose: faut-il servir ou se servir de la bande dessinée ou mieux, doit-on enseigner la bande dessinée ou enseigner avec la bande dessinée, au niveau secondaire?

Un outil pédagogique

En vue de répondre à cette question, nous visons à mettre au service des professeurs, un instrument propre à amorcer ou à soutenir l'exploitation de ce mass media qu'on «servira» et dont on «se servira» avec discernement. On trouvera dans ces pages une démarche de nature à faciliter l'appropriation de l'image par les élèves du premier cycle du secondaire. Pour parler net, il est souhaitable que l'introduction de la bande dessinée en classe soit le fait de professeurs convaincus de sa valeur et de sa richesse comme forme de discours, et ensuite, comme outil pédagogique. À ce propos, prêtons foi à Antoine Roux[2] quand il nous laisse deviner que la bande dessinée en elle-même n'est pas éducative mais que son utilisation peut l'être.

1. Les trois premières parties comportent un questionnaire-enquête, une étude de ce questionnaire et une analyse du neuvième album de Peyo: **Schtroumpf vert et vert schtroumpf.**

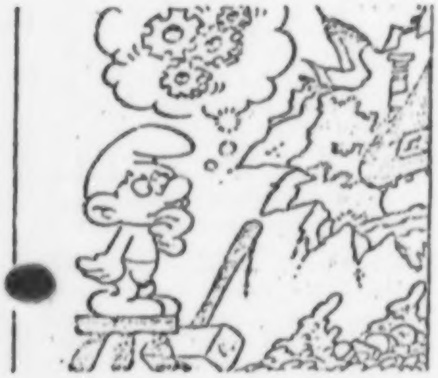
Dans cette version en abrégé, seules figureront les grandes articulations du document original dont l'orientation repose sur la découverte et la pratique actives de ce discours littéraire, et dont l'objectif global vise «la maîtrise



2. Antoine Roux, **La Bande dessinée peut être éducative**, op. cit.

d'habiletés langagières et l'acquisition de connaissances nécessaires à ces habiletés». (Premier principe-directeur du Programme de français renouvelé, Plan ...udes régional de l'Estrie," mai ...9, p. 1).

© Dupuis



A l'intérieur d'une démarche basée sur le processus de la communication, deux volets sont explorés: la compréhension et la production qui constituent autant d'objectifs terminaux. Dans un premier temps, nous visons à développer, chez l'élève considéré comme RÉCEPTEUR, des habiletés à COMPRENDRE un discours d'ordre visuel et verbal.

Sensibiliser d'abord

Comme premier objectif spécifique, en vue de faire découvrir les structures narratives, graphiques (image) et linguistiques (texte) du discours offert par la B.D. s'inscrivent des activités de SENSIBILISATION à partir de lectures de bandes variées[1], puis d'inventaires de bandes lues ou préférées. Un «brain storming» sur ce qu'est la bande dessinée pourrait compléter cette première approche.

Déjà engagés dans un processus ... découverte, les élèves procéderont au choix d'une bande-collectivement ou par équipe- d'après des critères de sélection libres ou imposés; le guide propose un double choix: deux bandes offrant des oppositions à partir des exemples de ce tableau. Il s'agit d'une activité de MOTIVATION qu'on illustrera ici à l'aide d'une séquence empruntée à la bande western LUCKY LUKE dans «Le Juge», N° 13, dont l'auteur est Morris.

Dans une démarche fondée sur l'induction, on permettra une expression libre des découvertes, observations: oppositions, ressemblances, caractéristiques tant au sujet de l'image (dessins, ballons, onomatopées, idéogrammes) que du texte (dialogue et récitatifs). Cette activité d'OBSERVATION pourrait se réaliser individuellement, en équipe ou collectivement. Pourtant celle-ci ne vise pas à donner des notions strictes ou techniques, mais à bien voir et à tout voir, d'abord globalement puis dans les détails; il s'agit de donner du sens, de percevoir les significations d'une série d'images accompagnées d'un texte. En effet, cette première analyse s'exerce sur l'ensemble texte-image. Cette appréhension globale sera d'autant plus réussie que la complémentarité sera ressentie entre les observations d'ordre graphique (image) et d'ordre narratif (dialogue).

Toutefois, une trop grande insistance à tout disséquer risquerait de stériliser une lecture qui doit toujours et surtout demeurer un plaisir.

Cette remarque conserve évidemment tout son sens dans l'activité portant sur l'IDENTIFICATION des données observées et recueillies. Toutefois, comme l'annonce publicitaire, l'éditorial ou le roman, la B.D. possède ses exigences propres et, si l'on s'entend sur l'importance de l'étude des formes d'expression, il faut noter que la B.D., dans cette optique, est un art et une technique et que le passage de l'un à l'autre peut être l'occasion d'une initiation.

Un guide utile

En conséquence, une fois les premières observations effectuées et recueillies librement à partir des habiletés naturelles des élèves sur le plan de la perception, un apport technique devrait s'avérer utile, sinon nécessaire,

© Dupuis

pour les professeurs désireux de «servir» d'abord la B.D. Comme support à l'identification et à la classification des données, nous insérons des notions qu'il conviendra de présenter aux élèves de façon mesurée et selon les besoins de la situation. Cependant, pour des raisons de clarté et de commodité, le guide méthodologique[2] offre successivement

1. Voir annexe A.

2. Ce guide présente, en plus de 80 pages, une démarche complète visant à développer des habiletés langagières en compréhension et en production du discours narratif que constitue la B.D.

1135
(3.)

© Dupuis

- une définition;
- une distinction entre les composantes: image/texte;
- une terminologie pratique;
- le langage cinématographique et ses rapports avec la B.D.;
- un guide pour la classification des divers styles de dessin;
- l'aspect narratif des couleurs.

Chacun de ces aspects est accompagné d'une ou de plusieurs illustrations empruntées à un corpus constitué de bandes variées, quotidiennes, hebdomadaires, soit courantes, soit extraites d'albums. À travers tous ces éléments d'ordre iconique, la forme signifiante et la forme signifiée sont réunies; c'est-à-dire qu'on retrouvera la manifestation matérielle, visuelle constituant le support du sens et ce sens lui-même: cause et effet, sur le plan narratif.

Comme l'image, le texte sera analysé en tant que message, c'est-à-dire du point de vue de la communication. Comme récepteur du message, l'élève doit y trouver du sens. Bien sûr, on ne peut dissocier message iconique (image) et message linguistique lesquels forment le message narratif global. Pourtant, il ne faut pas croire que l'image et le texte jouent un rôle d'égale importance: l'image demeure l'élément primordial. Le texte reste toujours au service du dessin, assumant un rôle complémentaire; il explique ce que l'illustration est impuissante à traduire entièrement.

En vue de considérer un moment le texte de façon isolée, il sera donné très succinctement un modèle analytique basé sur le processus de la communication, afin de découvrir, d'identifier et de rendre signifiantes les principales caractéristiques linguistiques de la B.D.

Le guide d'utilisation dans sa version intégrale fournit divers exemples servant à illustrer ce procédé dont on pourra se servir auprès des élèves dans une démarche similaire.

Dans cette analyse de la communication et du discours linguistique, il s'agit de procéder à une lecture globale des séquences en observant les messages venant des textes: leur présentation, la place occupée; le point de vue de l'émetteur, ses intentions; le point de vue du récepteur, ses intentions; le message code et faits de langue; bref, les oppositions entre les deux types de messages: dialogue et récitatifs. Une mise en parallèle des faits de langue serait pertinente en vue de la découverte des composantes du dialogue et des récitatifs.

Pour des raisons d'espace, nous ne pouvons offrir autant de grilles; nous nous limiterons à la présentation de tableaux-synthèses qui tiendront compte à la fois, du premier objectif spécifique, soit la découverte des structures de la B.D., à partir de l'observation de plusieurs exemples, et également du second objectif spécifique, objet de la prochaine tranche d'activités.

Ensuite, identifier et classifier

À cet égard, le deuxième objectif spécifique recherche l'identification et la classification des premières données tirées de la planche initiale du «Juge» de LUCKY LUKE[1]. Des grilles appropriées faciliteront ce travail de synthèse. Il conviendra d'identifier puis de classifier, en premier lieu, les éléments narratifs pour lesquels nous ne fournissons qu'une grille de classification. En second lieu, respectant la démarche du «global au détail particulier», nous tiendrons compte de l'importance des composantes de la B.D. en procédant d'abord à la classification des éléments iconiques. Enfin, de l'image nous passerons au texte; les éléments linguistiques de la planche apparaîtront dans un tableau-synthèse.

Ces tableaux offriront l'avantage d'une mise en parallèle et d'une comparaison rapide propre à marquer l'unité au niveau du genre humoristique western.

1. Voir annexe B.

A) CLASSIFICATION DES ÉLÉMENTS NARRATIFS
Lucky Luke

ÉLÉMENTS NARRATIFS		IMAGE	TEXTE
TEMPS	Jour	Soleil (ombre), temps clair	(pas situé par le récitatif)
LIEU	Ville, Austin, Texas	Saloon, hôtel	Situé par le récitatif (1re case)
ACTION	Expédition d'un troupeau au Nouveau-Mexique	Progression: préparatifs du départ: en selle, troupeau en liberté, itinéraire; départ: poignée de main, chapeau enlevé, décor plus flou, plus éloigné	Récitatif; dialogue: «Ne craignez rien ...»; «Vous êtes un brave ...»; «Au revoir ...»
PERSONNAGES	2 principaux	Personnage connu (Lucky Luke) Personnage nouveau (Mr Smith)	Dialogue: «C'est entendu Lucky Luke», «Mr Smith, au revoir ...»
RÉALISME / HUMOUR	Époque: western américain	Décor réaliste de l'époque: carte géographique/décor humoristique: vaches (toit, fenêtre, marches) dessin comique, cheval, barman ...	Onomatopée réaliste: meuglement

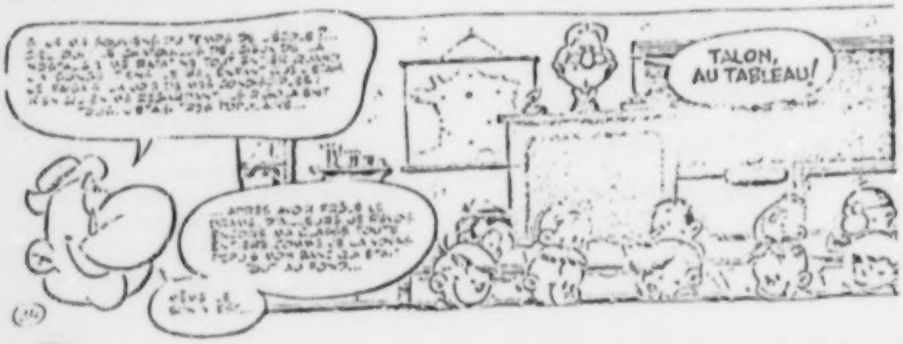
B) CLASSIFICATION DES ÉLÉMENTS ICONIQUES
Lucky Luke

N° DE VIGNETTE	FORME DE LA VIGNETTE ET DU CADRAGE	BALLON		LANGAGE IDÉOGRAPHIQUE			LANGAGE CINÉMATOGRAPHIQUE		STYLE DU DESSIN	NARRATIVITÉ DES COULEURS
		Parle	Iconique	Idéogrammes	lignes du mouvement	Onomatopée	Plan	Angle		
1	rect. horiz. demi-page	X	X	(gouttes) vaches: soif		mouuue ee UUH!			caricatural angulaire:	assez représentatives des choses évoquées,
2	carrée	X					rapproché/ américain	normal	personnage Lucky Luke	sauf: le visage et les mains de Mr Smith
3	carrée						gros	plongée	chevelure, visage,	qui dérangent la lecture:
4	carrée	X			carte enroulée		rapproché	normal	cigarette; cheval;	«une peur bleue face au départ de Lucky Luke»
5	carrée	X			poignée de main		américain	normal	vaches; Mr Smith	
6	rect. horiz.				chapeau soulevé salutation de la main		américain	normal	à un degré moindre	

C) CLASSIFICATION DES ÉLÉMENTS LINGUISTIQUES
Lucky Luke

DIALOGUE			RÉCITATIF		
Fonction du langage	Caractéristiques: Narratif - Subjectif		Fonction du langage	Caractéristiques: Descriptif - Objectif	
Fonction expressive	PRONOM: JE (en fonction du vous mis pour tu)	«Je vous préviens»	Fonction référentielle	PRONOM: IL	«À Austin, Texas (il y a) un troupeau...»;
Présence de l'émetteur: - attitudes, - sentiments, - émotions, - pensées, - opinions, - réactions,	VERBES: Temps: PRÉSENT Mode: INDICATIF IMPÉRATIF PARTICIPE	«... le voyage est «Les bandits, ça me connaît...» «Ne craignez...» «... en suivant...»	Sans la présence de l'émetteur et du récepteur: - informations objectives - données exactes - situation et précision du temps, du lieu, de l'espace - complément nécessaire à la narration apportée par les dialogues	VERBES: Temps: PRÉSENT Mode: INDICATIF	«... se prépare...»
	PHRASES: SIMPLES ET COMPOSÉES	(Un verbe conjugué); (plus d'un verbe conjugué)		PHRASES: SIMPLES	(un verbe conjugué)
[illegible] égard du co[illegible]nu du message communiqué;	NIVEAU DE LANGUE: ORAL	«Les bandits, ça me connaît»; alors c'est entendu...		NIVEAU DE LANGUE: ÉCRIT	(inversion plusieurs compléments)
à l'égard du récepteur.	STYLE: DIRECT ELLIPTIQUE ÉMOTIF EXPRESSIF	adjectifs évaluatifs: «vous êtes brave...»		STYLE: INFORMATIF NEUTRE	noms verbes

© Dupuis



[illegible]aud

Produire

Les classifications qui précèdent refermaient le premier volet de la communication: la COMPRÉHENSION d'un discours verbo-iconique. La seconde partie de la démarche recherchera la PRODUCTION. Son objectif terminal visera à développer, chez l'élève considéré comme ÉMETTEUR, des habiletés à PRODUIRE un discours d'ordre narratif, visuel et verbal.

- À cette fin, une activité basée sur la dramatisation d'une séquence de B.D. réalisera, à la fois, un premier objectif spécifique et un premier niveau de production: l'INTERPRÉTATION. Cette activité suppose le choix d'une séquence, la distribution des rôles, l'étude des personnages, la mise en scène et l'interprétation en fonction des éléments narratifs, visuels et verbaux.

- À la communication orale pourrait faire suite une exploration du langage écrit. Ainsi comme deuxième objectif spécifique, l'élève sera invité à c[illegible] et à organiser des mots et des phrases en tenant compte de son intention de communiquer tout en satisfaisant un besoin d'imaginaire. Cette activité réalisée à partir de la lecture de bandes ou de planches de B.D. faites de récits complets: introduction, noeud, conclusion, sera de l'ordre de la TRANSPOSITION. Elle portera sur la rédaction d'un bref récit où entreront les composantes d'une B.D., soit la reconstitution des éléments narratifs nécessaires à la communication du récit et la transposition des dialogues dans ce récit; bref, le texte doit réunir tous les éléments signifiants de façon à se substituer à l'image.

- Un troisième objectif spécifique pourrait mettre en évidence les rapports émetteur/récepteur ainsi que les rapports que l'émetteur et le récepteur entretiennent avec le référent. Dans un premier temps, une activité de RÉSUMÉ d'un scénario serait de nature à poursuivre cet objectif. Le recueil de fiches de la Nouvelle grammaire de base pour le secondaire, dans la section portant sur la B.D., offre un grand nombre d'activités de ce niveau[1]. Dans un second temps, la création d'un dialogue, qui tiendra compte de la narrativité établie d'une vignette à l'autre, des personnages en situation et des ballons parlés de la première ou de la dernière vignette, deviendrait un premier type d'ÉLABORATION. Comme l'activité précédente, celle-ci considère les rapports émetteur/récepteur/référent.

© Dupuis

- De l'organisation des mots et des phrases à l'intérieur d'un dialogue, l'élève devrait accéder à la CRÉATION du scénario d'une bande muette. Il atteindrait ainsi un quatrième objectif spécifique visant le fonctionnement du discours narratif à partir d'éléments visuels observés. La rédaction d'un tel récit devrait réunir les aspects dénotatifs et connotatifs de la situation observée.

- Comme cinquième et dernier objectif spécifique, on étendra la CRÉATION à une bande dessinée complète. De plus, on exigera de l'élève qu'il respecte les principales caractéristiques d'un récit donné: aventure, science fiction, merveilleux ou policier ... Dans l'élaboration se succéderont la création de la synopsis: grandes lignes - plan, puis celle du scénario: image (ballons, personnages, objets, décor), texte (récitatifs, dialogues) et enfin de la réalisation de 4 à 6 vignettes qu'on présentera à la classe au moyen d'un rétroprojecteur.

©Dupuis

Le développement d'habiletés linguistiques

Face au contenu orthographique, grammatical et syntaxique, la B.D. ne fait pas figure pauvre. Bien au contraire, elle représente une bonne occasion d'accéder à tous les éléments de ce contenu.

1. Fiches de travail de la Nouvelle grammaire de base pour le secondaire, Éd. Françaises, 2e niveau, fiches E_1 à E_4.

De plus, elle se révèle une excellente occasion de développer des habiletés nécessaires à s'exprimer en utilisant:

- la phrase simple et complexe;
- les phrases déclarative, impérative, interrogative et exclamative; la forme négative;
- la ponctuation inhérente à ces types de phrases: le point, le point d'interrogation et d'exclamation;
- le style direct, les deux points, les guillemets ou le tiret;
- l'apostrophe et l'emploi de la virgule;
- l'inversion et l'emploi de la virgule;
- les onomatopées et les interjections;
- les homophones (dans les nombreux jeux de mots, les quiproquos);
- la comparaison et le contraste;
- tous les cas d'accord;

et ce, d'une façon vivante et signifiante.

Sous une autre dimension, plus fortement personnalisée que le cinéma et la littérature de type écrit, la B.D. représente un outil remarquable pour arriver à la compréhension de tout message narratif. Les élèves qui auront accédé à la lecture réfléchie de ce moyen d'expression découvriront comment on crée des histoires et comment on les agence. À cet égard, voici quelques séries propices à l'approche de genres différents du western. ——▶

Gil Jourdan (Tillieux) **La Marque jaune** (Edgar P. Jacobs) **Dick Tracy** (Chester Gould)	roman policier
Superman (Siegel/Shuster) **Barbarella** (J.-Claude Forest) **Le piège diabolique** (Edgar P. Jacobs)	récit de science-fiction
Tarzan (H. Foster, B. Hogarth ...) **Prince Valiant** (Harold Foster) **Tintin** (Hergé)	récit d'aventures
Le concombre masqué (Nikita Mandryka) **Peanuts** (Charles M. Schulz) **B.C.** (Johnny Hart)	récit humoristique (intellectuel)
Onésime (Albert Chartier) **Achille Talon** (Greg)	satire sociale/ psychologique
Boule et Bill (Roba) **Gaston Lagaffe** (Franquin)	récit à gags
Philémon (Fred)	conte poétique
Schtroumpfs (Peyo)	conte merveilleux

Le modèle d'utilisation pédagogique dont il est fait mention tout au long de ce document témoin est proposé à l'expérimentation des enseignants au premier cycle du secondaire en Estrie. Il est disponible à la didacthèque du P.P.M.F., section secondaire de l'université de Sherbrooke.

Thérèse Malenfant,
Commission scolaire régionale
de l'Estrie.

ANNEXE A

EXEMPLES DE BANDES VARIÉES (extraits ou planches)

GENRE DU RÉCIT	TITRE	SÉRIE/ ALBUM	DESSINATEUR /AUTEUR
Merveilleux	«À l'inschtroumpf cible nul n'est tenu» (p. 42)	N° 9/Schtroumpfs	Peyo/ Peyo
Aventure	«Les bijoux de la Castafiore» (p. 62)	Tintin	Hergé/ Hergé
Humoristique	«Cet an si clopidiques» (p. 3)	Achille Talon/ Ma vie à moi	Greg/ Greg
Social	«Opportunité au cotone» (p. 62)	N° 2/Onésime	Chartier/ Chartier
Suspense/ Policier	«La Marque jaune» (p. 28)	N° 3	Jacobs/ Jacobs
Western/ Humoristique	«Le juge» (p. 3)	N° 13/Lucky Luke	Morris/ Morris
Réaliste/ Familial	«Blondinette» (Blondie)	Quotidienne/ La Tribune	Young/ Young
Humoristique/ Intellectuel	«Peanuts»	Hebdomadaire/ La petite Tribune	Schulz/ Schulz

N.B. La numération des pages dans la colonne «TITRE», de même que les numéros dans la colonne «SÉRIE/ALBUMS», réfèrent au **Guide méthodologique** mentionné à la fin de l'article.

L'année dernière, j'étais à ma dernière année du PPMF (Plan de Perfectionnement des Maîtres en Français). La dernière étape consistait à bâtir en équipe un projet d'intégration des connaissances précédentes dans une démarche expérimentale avec nos élèves.

J'avais, dès le départ, un sujet bien précis en tête car depuis trois ou quatre ans, je prenais un plaisir fou à observer les enfants avant, pendant et après la période de lecture à la bibliothèque de l'école.

Le temps qu'un élève et moi remettions les cartes des livres, en classe, j'aurais aimé qu'on se "taise". Mais non! Pourquoi ne pouvaient-ils pas garder le silence pour quelques minutes? La raison est fort simple! C'est qu'on s'échangeait des bandes dessinées avant même que nous partions pour la bibliothèque. Je trouvais ça étrange que des enfants se disputent pour des livres. Quand nous mettions les pieds à la bibliothèque, on hâtait le pas pour se rendre aux rayons des B.D. mais pas ailleurs.

C'est quasiment pas croyable de voir des enfants aussi intéressés, aussi motivés pour la lecture. Et dire qu'il y a des années, je faisais de beaux discours pour motiver les enfants à lire. Pourtant, ils l'avaient cette motivation que je voulais tant leur donner. Mais moi, j'aurais aimé les voir lire de "beaux livres", riches de figures stylistiques, de vocabulaire vivant... de beaux livres sérieux qui les transporteraient sur un nuage d'imagination et de rêveries. Mais c'est drôle des enfants, n'est-ce-pas? Ils m'écoutaient, ils semblaient me comprendre, bien, peut-être pas me comprendre mais m'entendre... et moi, je sentais qu'eux se disaient: "C'est toi qui ne nous comprends pas. Y en a des belles choses dans nos livres et puis on rit des fois en lisant nos livres. On a du plaisir à lire et on apprend en lisant". Puisque je ne pouvais rien changer chez la majorité, eh bien, c'est moi qui ai décidé de changer. Puisqu'ils sont si motivés, si intéressés par la B.D., pourquoi ne pas entrer dans ce monde de l'imagination avec eux? J'avais tellement à apprendre!

Au départ, je me sentais très insécure, très démunie, très mal à l'aise d'entreprendre un tel projet. Bien pour vous donner une idée... je n'avais jamais lu un album d'une couverture à l'autre. J'en avais feuilleté, j'avais lu quelques ballons, une planche (page) peut-être. Mais je ne perdais pas de temps à regarder les images... à mon âge! Pas besoin de vous dire que je ne comprenais rien à la lecture de B.D. C'est si "platte" de lire quand on ne comprend pas!

En dépit de l'insécurité ressentie, je me lançai à la recherche d'informations concernant le côté psycho-pédagogique de la B.D. Les enfants étaient mon point de mire. "Qu'est-ce qu'ils trouvaient de si merveilleux là-dedans?" Je me suis secouée, documentée, j'ai fait des recherches sur l'historique de la B.D., sur les différents auteurs, sur les principales composantes de la B.D., l'intérêt de l'enfant pour la B.D. sur le contenu et la forme du message verbo-iconique, etc. Je n'ai pas besoin de vous dire que j'ai eu un plaisir fou à découvrir ce qu'étaient les B.D. Ensuite, imaginez que j'ai lu des dizaines et des dizaines d'albums d'une couverture à l'autre. C'est vrai que le goût se développe par l'exercice! Et puis là-dedans, il y a quelque chose... il y a tout un monde... croyez-moi.

Les maints échanges avec mes élèves m'ont permis d'approfondir et d'appliquer ce que j'avais appris dans mes lectures. Je comprenais davantage pourquoi les élèves raffolent de la B.D.

Maintenant, pour une deuxième année consécutive, j'exploite ce moyen d'apprentissage de la langue. L'intérêt des enfants soutient mon intérêt, leur motivation me stimule. Il y a tellement de façons d'exploiter la B.D. même avec les 10-11 ans.

Tout enfant normal rêve et s'exprime naturellement par l'image, par le dessin. Celle-ci correspond à la psychologie de l'enfant et s'avère un vrai jeu. Picasso aimait rappeler que "chaque enfant est un artiste. Le problème c'est de rester un artiste lorsqu'il grandit" et j'ajouterais... "le plus sensationnel c'est de rester enfant avec "toutes les qualités de l'enfant" tout en étant un adulte responsable, autonome, curieux, créateur... Cela, ce n'est pas facile mais c'est si amusant!

Jacqueline Morin
Ecole St-Philippe

6. Evaluation du projet

Au terme de ce projet, nous vous présentons les résultats concrets de cette longue mais intéressante démarche méthodologique portant sur "l'utilisation de la Bande dessinée" dans l'enseignement du français au primaire.

6.1 Comparaison entre les objectifs et les résultats

Ce projet fournit aux enseignants(e)s du milieu un guide méthodologique d' "utilisation de la Bande dessinée" aux deux cycles du primaire, selon les besoins manifestés.

Les diverses composantes de ce guide méthodologique sont:

- Questionnaire-sondage sur les intérêts et besoins des enseignants(e)s de l'Estrie concernant"l'exploitation de la Bande dessinée" en classe.
- Bases théoriques tirant leurs références d'auteurs compétents dans le domaine "de l'expression et de la communication écrite par la Bande dessinée".
- Bases pratiques renseignant sur les auteurs, la technique, la presse de la Bande dessinée.
- Situations d'expression et de communication écrite à promouvoir selon les intérêts et les besoins manifestés par les enfants dans un questionnaire-sondage (5-8 et 9-11 ans) préparé à cette fin.
- Rapports d'expérimentations réalisées par les enseignants(e)s du 1er et 2^{e} cycles du primaire impliqués(e)s dans le projet.
- Grilles d'objectivation et d'évaluation critériée selon les objectifs d'apprentissage.

- Matériel didactique

  . bandes magnétiques d'entrevues avec des Maîtres de la Bande dessinée;

  . planches de bandes dessinées créées par un dessinateur de la région estrienne, Daniel Bisson;

  . album de bandes dessinées inventées par les enfants impliqués dans le projet;

  . jeux éducatifs.

- Textes d'appoint servant de réflexion lors d'un cours ou comme renseignements complémentaires à la recherche.

- Bibliographie commentée nécessaire aux enseignants(e)s et aux étudiants(e)s s'intéressant à la Bande dessinée.

Les rapports d'expérimentation nous renseignent sur l'atteinte des objectifs particuliers de la recherche.

Nous découvrons que la documentation théorique et pratique suggérée a rendu de grands services aux deux enseignantes. Elle leur a facilité la tâche car utiliser la Bande dessinée sans être instrumenté, c'est toute une aventure et c'est même un risque de démotiver l'enfant face à la Bande dessinée.

6.2 Rentabilité du projet

Plusieurs enseignants(e)s et étudiants(e)s, tant du milieu scolaire que de l'université, ont manifesté un vif intérêt à l'ensemble du projet. La motivation des enseignants(e)s directement impliqués(e)s dans l'expérimentation s'est fortement accrue grâce à l'intercommunication réclamée par les activités d'expression.

Trois groupes de Phase III au P.P.M.F. de Sherbrooke ont déjà bénéficié des informations théoriques et pratiques fournies par le guide méthodologique. Le fait de percevoir et d'analyser les divers éléments de la technique est considéré par les enseignants(e)s et les élèves comme un jeu récréatif mais aussi éducatif.

Connaître comment un auteur a conçu un album captive non seulement les enseignants(e)s mais aussi les parents et bibliothécaires sensibilisés à ce moyen d'expression et de communication si familier à l'enfant, qu'est la Bande dessinée.

Toutes les activités planifiées autour de la Bande dessinée dans ce projet servent déjà à un certain nombre d'enseignants(e)s impliqués(e)s dans des projets en français au P.P.M.F. Ces enseignants(e)s ont signifié l'aspect intéressant, pratique et efficace de ces activités d'expression écrite.

L'étape "Initiation à la lecture du message verbo-iconique" cède vite la place à la "Création d'une B.D." Enseignants(e)s et élèves investissent beaucoup de temps et d'énergie à cette dernière étape, là où l'expression et la motivation se retrouvent naturellement.

Les grilles d'objectivation et d'évaluation guident la réflexion des jeunes, orientent l'analyse des performances et permettent un réajustement à court terme dans une nouvelle création.

Les jeux éducatifs emballent les jeunes tout en facilitant l'approfondissement des connaissances du code linguistique et graphique. Ils remplacent les exercices "traditionnels" des cahiers de français.

Et enfin la bibliographie commentée est attendue des enseignants(e)s, conseillers pédagogiques et bibliothécaires qui travaillent avec les jeunes car elle guide les lectures, développe des intérêts et incite à la recherche.

L'impact qu'a produit l'article: "La Bande dessinée à l'école primaire" publié dans la revue "Des Livres et des Jeunes" (février 1980) nous permet d'échanger avec divers agents pédagogiques de la province intéressés à l'exploitation de la Bande dessinée au primaire.

Depuis la parution de ce numéro 5 "Des Livres et des Jeunes", les contacts avec les Maisons d'Editions se font plus fréquents, intéressants et prometteurs.

Des bibliothécaires françaises, en visite dans la région se sont vivement intéressées au projet et désirent établir une correspondance avec nous sur le sujet.

Nous avons appris dernièrement que plusieurs enseignants(e)s et bibliothécaires de la province consultent l'annexe 1, page 7 de la revue: "Des Livres et des Jeunes" pour documenter leur bibliothèque scolaire.

Plusieurs enseignants(e)s et conseillers pédagogiques de divers endroits de la province désirent recevoir notre documentation sur le sujet (dès qu'elle sera disponible). Ces faits nous permettent d'affirmer que la réalisation de ce projet produira des effets à court terme dans le milieu pédagogique d'autant plus qu'il a été conçu dans la perspective du Nouveau Programme de Français.

6.3 Suggestions pour une recherche éventuelle

Objectifs:

Habiliter l'enfant à produire des bandes dessinées structurées selon les normes propres à ce médium.

Découvrir et organiser le déroulement du visuel dans la communication verbo-iconique selon le "genre" de cartoon et le "style" des créateurs.

Analyser, dans ce type de communication, les interactions entre l'information visuelle et l'information verbale.

BIBLIOGRAPHIE COMMENTEE

Cette bibliographie commentée présente les principaux ouvrages consultés dans le cadre de cette recherche et pouvant être consultés en milieu scolaire.

BEAUREGARD, Jacques et Léandre TURCOTTE. La Bande dessinée, Ed. Beauchemin, Coll. Balises, 1973, 40 p.

Ouvrage très intéressant, très facile d'adaptation au 2e cycle du primaire.

BEAUREGARD, Jacques et Léandre TURCOTTE. Les copains (La Bande dessinée) Ed. Beauchemin, Coll. Balises, 1971, 20 p.

Ouvrage d'intérêt pratique et facile d'accès pour les enseignants(e)s du primaire.

BELLEAU, I., GRUNENWALD, J. et H. MITTERAND, Itinéraire grammatical, Coll. Langage et Communication, Ed. France-Québec, Sec. I, 1975, 175 p.

Ouvrage pédagogique suggérant des fiches d'apprentissage à partir de la Bande dessinée.

BENAYOUN, Robert. Le ballon dans la Bande dessinée, Ed. André Balland, Paris, 1978.

Informations théoriques sur toutes les catégories de ballons. Facile à lire et très intéressant pour tout étudiant(e) et enseignant(e).

BEST, Francine. Pour l'expression, Ed. Fernand Nathan, Coll. Bibliothèque pédagogique, 1976, 125 p.

Ouvrage captivant et à la portée de toute personne oeuvrant en éducation. Il rejoint très bien les objectifs du Nouveau programme de français.

BOUGHOURLIAN, Gérard. L'audio-visuel pour une pédagogie de la réussite. Paris, Librairie Armand Colin, Coll. "Pratique pédagogique", 1974.

Suggestions de travaux pratiques concernant l'exploitation de l'audio-visuel au primaire. Cet ouvrage cite à quelques reprises la Bande dessinée.

BOURNEUF, André. Pédagogie et lecture, Animation du coin de lecture, Ed. Québec Amérique, 1975, 143 p.

Ouvrage théorique et pratique aux enseignants(e)s du primaire. Très facile à lire, fort intéressant et utile pour développer le goût de lire.

CANAC-MARQUIS, J. et Gilles PRIMEAU. La lecture sous toutes ses formes 10-12 ans, C.E.C. Inc., Ottawa, 1972, 369 p.

Certaines fiches d'apprentissage sont présentées à partir de la Bande dessinée familière aux divers groupes d'âge.

CARPENTIER, A. Cie. La Bande dessinée Kébécoise, Ed. La Barre du Jour, 1975.

Certains chapitres peuvent intéresser les enseignants habiles dans l'utilisation de la Bande dessinée et renseignés en sémiotique.

CONRAD, Didier et Serge ST-MICHEL. Le Français et la Bande dessinée, Fernand Nathan, Paris, 1972.

Fiches d'apprentissage réservées au secondaire mais accessibles aux jeunes de 10-11 ans initiés très jeunes à la Bande dessinée. Ouvrage intéressant pour les enseignants(e)s.

DESPINETTE, Janine. Enfants d'aujourd'hui, livres d'aujourd'hui, La Bande dessinée, E3, Casterman/poche, No 21, (p. 88-91).

Ouvrage théorique mais intéressant pour les enseignants(e)s. Il traite de la lecture, des avantages, des fonctions de la Bande dessinée.

FALARDEAU, Mira. L'humour visuel, histoire et technique, caricature - bande dessinée - dessin animé, 3e édition, Cahier de communication graphique No 5, Ecole des Arts Visuels, Université Laval, Québec, 1977.

Document très intéressant et pratique. Informations succinctes se rapportant à des thèmes d'arts visuels.

FOUILHE, Pierre. Journaux d'enfants, journaux pour rire, Ed. Centre d'Activités Pédagogiques, Coll. "Les enfants et les hommes", 1955.

Renseignements utiles sur la presse des jeunes. Ouvrage un peu dépassé et avec des schèmes de pensée traditionnels. A lire avec un esprit critique.

FRANQUIN, André et Joseph GILLAIN. Comment on devient créateur de Bande dessinée, Marabout, Coll. "Réussir", Verviers (Belgique), 1969.

Renseignements techniques, conseils pratiques concernant le travail de scénariste et du dessinateur de Bandes dessinées. Ouvrage très pratique et intéressant pour tous ceux qui désirent exploiter la Bande dessinée en classe.

FRESNAULT-DERUELLE, Pierre. Dessins et Bulles, La Bande dessinée comme moyen d'expression, Coll. "Thèmes et enquêtes", Bordas, Paris, Bruxelles, Montréal, 1972, 96 p.

Informations théoriques et pratiques concernant l'utilisation pédagogique de la Bande dessinée. Ouvrage accessible aux enseignants(e)s du primaire.

FRESNAULT-DERUELLE, Pierre. La Bande dessinée, Essai d'analyse sémiotique, Hachette Littérature, Paris, 1972-75, 188 p.

Ouvrage scientifique, très intéressant mais réservé aux personnes très renseignées sur la Bande dessinée.

FRESNAULT-DERUELLE, Pierre. Récits et discours par la Bande dessinée, Essais sur les Comics, Hachette, Paris, 1977.

Ensemble théorique plus ou moins pratique pour l'enseignant du primaire. Certains chapitres peuvent être lus avec intérêt et servir les besoins d'une recherche.

GRE, Monique. Les Bandes dessinées, CRDP, Bordeaux, 2 vol., 1970-71.

Ouvrage très intéressant à lire, relatant des expériences pédagogiques avec la Bande dessinée en classe de français.

LACASSIN, Francis. Pour un 9e Art, la Bande dessinée, U.G.E. 10/18, Paris, 1972.

Ouvrage très bien fait avec un style personnel mais avec des renseignements pertinents sur la Bande dessinée.

LAMBLIN, Simone. "Les Bandes dessinées", Les livres pour enfants, Coll. "Enfance heureuse", Ed. Ouvrières, Paris, 1973, 2e édition, 1977.

Ouvrage pédagogique intéressant pour les enseignant(e)s du primaire.

LARIN, Y., LENOIR, J., MONTREUIL, M., PROULX, P.-Y. Fil de Fer, Guide méthodologique, Ed. Hurtubise, Coll. Communication, Montréal, 1974, 119 p.

Cahier pédagogique thématique sur la Bande dessinée préparé pour les jeunes du primaire. Intéressant mais avec trop d'exercices épuisants pour le professeur qui se soucie de tout faire réaliser par l'enfant. Suggérer comme consultation et non pas à faire acheter aux élèves.

LAROCHELLE, Réal. La Bande dessinée en situations d'apprentissage, Hurtubise, HMH Ltée, Montréal, 1972, 38 p.

Cahier très intéressant et pratique pour tout(e) enseignant(e) et étudiant(e). Il renferme des suggestions de jeux éducatifs, des fiches d'exploitation pédagogique.

LEQUEUX, Paulette. Jeux de marionnettes et "bande magique", Armand Colin/ Bourrelier, Paris, 1973, 135 p.

Ouvrage à consulter par les enseignants(e)s des deux cycles du primaire s'intéressant à l'exploitation de la Bande dessinée en classe. Très intéressant et facile à lire.

LEQUEUX, Paulette. Jeux de parole, Pratique pédagogique de l'école maternelle au C.P. et au C.E., Armand Colin/Bourrelier, Paris, 1972, 141 p.

MARNY, Jacques. Le monde étonnant des Bandes dessinées, Ed. du Centurion, Paris, 1968.

Ouvrage facile à lire, intéressant les personnes qui cherchent des informations sur les héros.

MOLITERNI, Claude. 1er colloque sur la Bande dessinée, La Bande dessinée instrument pédagogique?, Ed. SERG, Foire de Bologne, 14e foire du livre pour la jeunesse, avril, 1977.

Certains articles sont fort intéressants tandis que d'autres sont trop scientifiques. "La B.D., instrument pédagogique", "Le ballon", "Le cadre" sont intéressants à lire et peuvent être pratiques.

PERNIN, Georges. La Bande dessinée un monde étrange, Ed. Clédor, préface Claude Moliterni, dessin Derib, 1974, 127 p.

Ouvrage intéressant et pratique pour les personnes qui désirent parfaire leurs connaissances sur la Bande dessinée. Le chapitre du "langage de la Bande dessinée" est à lire.

PIERRE, Michel. La Bande dessinée, Larousse, Coll. Idéologies et sociétés, Paris, 1976, 153 p.

Certains chapitres de cet ouvrage sont plus pratiques, tels "Lecteurs et créateurs" et "Fiche pédagogique". Il renseigne sur l'idéologie et l'évaluation de la Bande dessinée.

RENARD, Jean-Bruno. Clefs pour la Bande dessinée, SEGHERS, No 57, 1978, 254 p.

Très bon ouvrage renseignant sur les techniques et la sociologie de la Bande dessinée. Facile à lire et intéressant à parcourir. Des enseignants du 2e cycle de l'élémentaire l'ont acheté et fort apprécié.

ROBIN, Christian. Travaux dirigés et Bande dessinée, classe du premier cycle 6e et 5e, SUDEL, Livret du professeur et cahier de l'élève, Paris, 1974.

Un des meilleurs documents pédagogiques parus sur le sujet. La Bande dessinée est bien exploitée. Les fiches d'apprentissages sont attrayantes, motivantes, signifiantes. Mais le cahier de l'élève ne doit pas être réalisé de la première à la dernière page. Il n'est pas le seul document à être utilisé durant une année scolaire.

ROLLET, Georges et R. TREMBLAY. Parler et écrire avec la Bande dessinée, C.E.C. Inc., Montréal, 1975, 12 p.

Ensemble de Bandes dessinées muettes utilisables en classe, surtout à l'oral. Plus ou moins intéressant pour les jeunes parce que sans couleur et avec peu de traits d'humour.

ROUX, Antoine. La Bande dessinée peut être éducative, Ed. de l'Ecole, Paris, 1970.

Ouvrage très intéressant par les conseils pratiques et les exercices d'apprentissage. Tout enseignant peut le consulter.

SADOUL, Numa. Tintin et moi, "Entretien avec Hergé", Paris-Tournai, Casterman, 1975.

Renseignements très intéressants et utiles pour les personnes qui veulent élargir leurs connaissances sur le héros et l'auteur.

SANTENACH, A. De la Bande dessinée à l'expression orale et écrite, Fernand Nathan, No 12, Paris.

Matériel didactique utilisé à la Maternelle ou au 1er cycle du primaire. Il doit servir de complément à la lecture d'albums, de journaux et être utilisé à l'oral.

SULLEROT, Evelyne. Bande dessinée et culture, Ed. Opera Mundi, 1966.

Ouvrage faisant connaître la Bande dessinée comme phénomène culturel. Intéressant et facile à lire.

VANOYE, Francis. Expression Communication, Armand Colin, Coll. U., 3e édition 1973, 241 p.

Ouvrage théorique traitant du langage et de la communication en général puis de l'expression et de la communication orales et écrites (les mots dans la Bande dessinée). Très intéressant, scientifique, dans l'optique du Nouveau Programme de Français.

VIDAL, Marion. Monsieur Schulz et ses Peanuts, Paris, Albin Michel, Coll. "Graffiti", 1976.

Ouvrage très intéressant, facile d'accès et à caractère informatif. A consulter pour une recherche sur l'auteur et son oeuvre.

ZIMMER, Jacques. La Bande dessinée, Les cahiers de l'audio-visuel, Paris, 1972.

Ouvrage très intéressant et pratique à consulter pour recueillir des informations sur les différents personnages, les caractéristiques de chacun, les thèmes généraux présentés dans les Bandes dessinées.

REVUES

L'EDUCATEUR. Dossiers pédagogiques de Freinet, Nos 105-106, Educateur Nos 9, 12, 20 avril 1976. "La Bande dessinée telle que nous la pratiquons".

Revue relatant des expériences réalisées au Primaire. Très intéressant et pratique aux différents groupes d'âge.

LES CAHIERS DE LA BANDE DESSINEE (Schtroumpf), Ed. Jacques Glénat depuis 1969 (6, rue Lieutenant Chanaron, 38000 Grenoble).

HAGA. Revue bimestrielle, depuis 1972 (40, rue de Périole, 31500 Toulouse).

Elle renseigne sur les dernières parutions de Bandes dessinées, les auteurs, les congrès ...

LA REVUE POPULAIRE. Québec Compo, Montréal, 1980.

Elle renferme un cahier détachable de 16 pages de "comics" dont plusieurs sujets apparaissent dans différents journaux régionaux tels: Bugs Bunny, Philomène, Popeye ...

Ces bandes peuvent être facilement utilisées en classe de français.

QUEBEC FRANCAIS. No 26, mai 1977. p. 22-26.

Revue d'intérêt pédagogique contenant un article de Richard Langlois: "Education et Bande dessinée" et de Roger Turgeon: "Point de vue d'un vrai éducateur dans une vraie classe".

COMMUNICATION. Cadre, plan, lecture, de Michel Rio, No 24, 1976, p. 94-107. "Sémiologie des messages visuels", de Umberto, Eco, No 15, 1970, p. 11-51.

Articles très intéressants mais scientifiques. Ils sont destinés aux enseignants qui ont étudié sur le sujet.

DES LIVRES ET DES JEUNES. La Bande dessinée, Vol. 2, No 5, février 1980.

"Vivre avec la Bande dessinée au XXe siècle" et "L'image comme instrument de lecture" de Richard Langlois.

"La Bande dessinée à l'école primaire" de Lina Thériault.

"Servir et se servir de la Bande dessinée en classe de français au secondaire" de Thérèse Malenfant.

LA REVUE DU CINEMA. Image et Son, Gauthier, Guy, "Les codes de la Bande dessinée", numéro spécial hors série ADV 12, p. 3-28.

Cet article de Gauthier est d'intérêt pratique mais recherché. Ce texte est accompagné de diapositives. Il est à conseiller aux enseignants(e)s bien renseignés(e)s sur la Bande dessinée.

COMMUNICATION ET LANGAGES. "Les alphabets de la Bande dessinée" par Gérard Blanchard, No 26, 1975.

Article très intéressant et pratique à ceux qui se perfectionnent dans le lettrage. Les enseignants qui exploitent la création de Bandes dessinées comme moyen d'expression auront avantage à le lire.

PRATIQUES. "Enseignement et Bande dessinée" par Alain Picquenot, Nos 7/8, déc. 1975.

Revue trimestrielle facile d'accès qui traite de théorie - pratique - pédagogie. Les enseignants(e)s renseignés(e)s sur la Bande dessinée peuvent la lire avec goût.

COMMUNICATION ET LANGAGES. "L'image, le signe, la lettre" de Dom Amat, No 34, 2e trimestre, 1977, p. 31-49 c.

Revue intéressante mais scientifique. Théorie plus ou moins pratique aux enseignants du primaire.

LIAISONS. "L'Atelier - La Bande dessinée: objet de création", Lyne Martin, revue du P.P.M.F. élémentaire de l'Université de Montréal, Vol. 2, Nos 7/8, mars-avril 1978, p. 14.

"L'Atelier: la Bande dessinée à l'école" de Jeannette Arcand, Vol. 2, nos 4-5, déc. 77, janv. 78.

Articles vraiment pratiques pour des enseignants(e)s du primaire qui s'intéressent à l'exploitation de la Bande dessinée.

TRAVAUX PRATIQUES

Projets de Phase III

COLLECTIF. "La Bande dessinée en communication écrite", Mona Bourque, Irène Lambert, Monique Morin et Claudette Renaud, Phase III, P.P.M.F. de Sherbrooke, juin, 1979, (enseignantes des C.S. Morilac et La Sapinière).

COLLECTIF. Communication écrite et Bande dessinée, Gilberte Boulet et Pierrette Edwards, Phase III, P.P.M.F. de Sherbrooke, Déc. 1979 (enseignantes de la C.S. Lac Mégantic).

COLLECTIF. Projet de Bande dessinée, Diane Mailhot-Pinard et Marie-Jeanne Couture, Phase III, P.P.M.F. de Sherbrooke, mai 1980, (enseignantes de la C.S. d'Asbestos).

Ces projets sont d'intérêt pédagogique, très pratique et intéressant pour les enseignants du 2e cycle au primaire. Les situations d'apprentissage expérimentées relèvent de cette recherche.

Projets susceptibles d'être utilisés en entier dans une classe de français au cours d'une année scolaire.

MEMOIRE DE MAITRISE EN ENSEIGNEMENT. Thériault, Lina. La Bande dessinée, moyen d'expression en communication écrite, Université de Sherbrooke, septembre 1980.